Возвышение Алого пророка

Malrex и PrinceofNothing



Возвышение Алого пророка

В Пограничье назревают неприятности. Хазра, Алый пророк Бога-быка, объединил разрозненный народ Быка и объявил, что близится обещанное время. Бог-бык требует крови! Фанатики организуют набеги на отдалённые деревни, фермы и городки в поисках жертвоприношений. Никто не защищён!
Незаметно для Хазры, под землёй заворочалась сила старше человечества, напоённая кровью жертвоприношений.
Сможет ли группа нежданных героев победить там, где все остальные потерпели поражение? Достанет ли им отваги встретиться лицом к лицу не только с прислужниками Алого пророка, но и с древним ужасом Обелиска, что жаждет? Если герои не ответят на призыв - землю ждёт давно забытый ужас!

Приключение для “Багровой зари”и других игр старой школы.
Подходит для 3-6 персонажей 3-5 уровней

Автор: Malrex
Соавтор/Редактор: PrinceofNothing
Оригинальные карты: Malrex
Консультант: Jon Bertani

Перевод и адаптация - Zoid ZZX
Редактура - Zoid ZZX, cinober
Вёрстка - Zoid ZZX

Обложка: Ransvind (VK), CC BY-ND
Внутренние иллюстрации: RedPenDraft (VK), Антон Тёмный (Twitter), Анна Музыка (VK)
Все иллюстрации распространяются по лицензии CC BY-SA
Карты: Джамиля Мусина

Если вам понравилось это приключение, вы можете поддеражть его авторов, купив оригинал здесь.
Также посетите их блоги: The Merciless Merchants и Age of Dusk

Вопросы и предложения по переводу вы можете оставить в OSR-сообществе в Telegram

Распространяется бесплатно с разрешения авторов

2021

Содержание

Введение 3

Каньон Хазры 6

Жильё воителей 11

Пещеры культистов 11

Пещеры крови 12

Подвал башни 17

Приложение 1. Новые заклинания 23

Приложение 2. Новые волшебные предметы 25

Приложение 3. Монстры и персонажи ведущего 28

Предисловие автора (Marlex)

На это приключенёие меня вдохновил “блот”, термин для жертвоприношения у северных язычников. В это жертвоприношение, посвящённое северным богам или духам земли, входил ритуальный пир. Мне также хотелось создать приключение или ситуацию, в которой паладин 4 уровня мог бы найти своего скакуна - в итоге появилась комбинация того и другого. Надеюсь, вам понравится!

Мне бы хотелось поблагодарить многих людей за это предприятие и в целом. Многих из них я никогда не встречал вживую - все они входят в сообщество OSR. Меня вдохновляет, насколько большинство готовы помочь советами и знаниями. Я всем вам благодарен, хоть вас и слишком много, чтобы называть поимённо. Мне бы хотелось поблагодарить Дина Спенсера за помощь с иллюстрациями (зайдите на его Patreon!). А особенно большое спасибо - PrinceOfNothing, который оказал действительно огромную помощь. Нам обоим очень понравилась работа над этим приключением. Также я хочу поблагодарить своих подписчиков на Patreon, которые помогли мне дать этому приключению жизнь. И наконец, спасибо моей жене, за то, что терпела меня все эти долгие часы в моей пещере гика.

Предисловие автора (PrinceOfNothing)

Когда Аарон показал мне первый набросок этого приключения, изначально названный Бесконечным пиром Хазры, я сразу влюбился. Здесь было всё, за что я любил D&D - злой верховный жрец, жертвенные бои, кровавые культисты, древний обелиск, гигантские змеи. Бог-бык (изначально названный Кровавым богом) немедленно вызвал в моей голове образ некого вымышленного божества, любящего использовать черепные коробки для своего черепнокоробочного сиденья, хотя Аарон о нём никогда не слышал. После того, как серийные номера были спилены, осталось только добавить накала. Приключение, которое вы сейчас читаете, явилось результатом бесчисленных электронных писем, заметок, переписывания и прочего балагана.

После бесчисленных часов, потраченных на игры и обзоры приключений, именно Аарон убедил меня стать соавтором одного из них. Я благодарю его, читателей моего скромного блога и, конечно же, тебя, дорогой читатель и будущий ведущий. Желаю тебе получить такое же удовольствие от игры в это приключение, какое я получил от его написания.

ВВЕДЕНИЕ

Не так давно чужак по имени Хазра пришёл в земли предков народа Быка, убил их вождя и провозгласил себя Алым пророком Бога-быка. Верховный шаман Луваг кипел от отвращения и зависти из-за наглости этого чужака, но мог лишь беспомощно наблюдать, как остальной клан последовал за Хазрой из-за страха и благоговения перед новым пророком из далёких южных земель.

Ведомый кровавыми видениями багрового рая, Алый Пророк возглавил паломничество своего народа через равнины, повергая в прах всех, кто вставал у них на пути. После недель, наполненных невзгодами, кровопролитием и лишениями, они прибыли к священной реликвии - огромной обсидиановой плите лишённой всяких отличительных черт, и поглощающей человеческую кровь. “Это место заполнится кровью неверных, как русло реки” - объявил Алый Пророк - “И врата в багровый рай откроются истинно верующим”. Так начался бесконечный ритуал жертвоприношений, кровавой охоты и оргий. Близлежащие деревни были разграблены, люди и скот угнаны, чтобы служить материалом для немыслимых ритуалов.

Но это не всё. Под огромной плитой, в подвалах забытого колдуна, подношения Алого Пророка питали иную силу. Обелиск, что жаждет, великое зло, затерянное во времени, вздрогнуло и пробудило своих стражей из живого обсидиана, ожидая нужного часа. С каждой жизнью её власть над народом Быка крепнет, и скоро она будет восстановлена.

Примечание для ведущего: жеребец Аерион, внук Короля лошадей является зацепкой для этого приключения. В данный момент животное содержится в лагере Хазры. Для привлечения к нему внимания группы вы можете использовать описанное ниже видение (особенно если в партии есть жрец со сферой животных), слухи о содержащемся в лагере божественном животном, задачу на освобождение со стороны храма или даже богатого коллекционера.

Народ быка узнал в жеребце создание света и порядка, и получает удовольствие, используя такое существо в качестве тяглового животного, чтобы открывать крышку Ямы отчаяния (**зона 10**). Если группа освободит его, Аерион, в зависимости от их поведения и вашего желания, может стать скакуном для одного из персонажей игроков, либо исполнить одно желание партии.

Остановить деятельность народа Быка или исследовать древние подвалы под обсидиановой плитой - полностью инициатива игроков. Хазра продолжит совершать жертвоприношения, кровопролития и устраивать дуэли между рабами и своими воителями на зловещей обсидиановой платформе **ещё неделю** после прибытия персонажей игроков. После этого Обелиск, что жаждет, насытится достаточно (если персонажи игроков не смогут освободить значительное количество пленников и прекратить жертвоприношения), чтобы пробудить Обсидианового повелителя с 14 хит-дайсами и обрушить его на лагерь, в котором тот устроит народу Быка истинно чудовищную бойню. Дальнейшее развитие событий смотрите в “Заключении”.

ВИДЕНИЕ

Тебя окутывает светящийся алый туман. Воздух влажный, с привкусом ржавчины и мертвечины. Со всех сторон доносятся звуки трещащих костей, бьющейся о сталь стали и кровожадный рёв толпы. Ты пробираешься сквозь туман, и с неба начинает литься кровь, быстро доходя до пояса и затрудняя движение. С трудом продвигаясь вперёд, ты видишь, как из тумана выступает блестящий чёрный камень, наполняя тебя безымянным чувством тревоги и приближающейся катастрофы.

Однако, не всё потеряно. С небес спускается луч света, пробивая туман и освещая привязанную к платформе белую лошадь. Она прикована дюжиной ржавых цепей, но держится гордо и встаёт на дыбы. Заглянув лошади в глаза, ты чувствуешь растущее доверие, верность и товарищество, как вдруг громкий щелчок хлыста заставляет благородное животное испуганно заржать. Ты бросаешься на помощь, но кровь быстро поднимается, заливая твой рот, нос и глаза. Ты просыпаешься весь в поту, чувствуя странное неизъяснимое притяжение к варварским землям севера.

ЗАМЕТКИ О НАРОДЕ БЫКА

Жилистые, мускулистые и безбородые люди народа Быка закалены суровой жизнью на Равнинах. Типичный житель равнин ростом около 5 футов 6 дюймов, одет в доспехи из дублёных шкур, носит остроконечный шлем и отмечен ритуальными шрамами, которые указывают на его доблесть в бою. Они говорят на собственном племенном диалекте и хриплом, гортанном общем языке.

Если иное не отмечено, все люди Быка, встреченные в каньоне, находятся под действием паров галлюциногенной ***багровой слезы***, поникшего красного цветка, который, по слухам, растёт только на полях сражений. Народ быка верит, что цветок позволяет общаться с Богом-быком, и его обильно жгут во время ритуалов.

Те, кто находится под влиянием слезы, впадают в похожее на грёзу состояние, и получают штраф -1 ко всем броскам атаки. Авантюристы, которые долгое время находятся в комнатах, где жгут такие благовония, должны каждый ход проходить спасбросок стойкости, чтобы не попасть под действие слезы. Те, кто напрямую пытается вдохнуть дым напрямую, должны проходить спасбросок стойкости со штрафом -2 при каждой попытке. Когда люди Быка участвуют в ритуалах, они чаще всего сбрасывают доспехи и большую часть одежды. Для ритуалов подходят грязные шкуры, окрашенные внутренностями, мантии из дублёной человеческой кожи, ужасные символы, начертанные кровью на голом теле.

Для пояснения незнакомых заклинаний, чудовищ, персонажей ведущего и волшебных предметов обратитесь к приложениям.

Тактика

Если не указано иное, члены культа и охранники попытаются схватить персонажей игроков живьём и использовать их в оргиях на следующий день. Перед началом оргии Луваг осмотрит новых пленников, которые выглядят достаточно сильными, и может тихо предложить заговор против Хазры. Берсерки всегда сражаются до смерти.

Если персонажи игроков пытаются проникнуть в лагерь с помощью **маскировки**, каждый ход существует 10% вероятность, что ими заинтересуются или начнут расспрашивать, если они слоняются по округе. Вероятность удваивается, если они действуют подозрительно (долго разговаривают с пленными, ходят рядом с запретным святилищем, кричат на общем и т.п.), и утраивается, если прозвучала тревога. Хорошие аргументы или успешная проверка харизмы помогут отвести от себя подозрения, но каждая последующая проверка получает накапливающийся штраф -1.

Тревога в каньоне привлечёт к4+3 всадников на лошадях для определения проблемы в пределах к10 раундов (из ближайшего доступного места). Ещё через к10 раундов появятся берсерк и к6 культистов с двумя бойцовыми собаками.

Тревога в пещерах привлечёт к месту тревоги к4 культистов, троих аколитов и двух берсерков. После того, как будут обнаружены признаки чужаков, берсерк просигналит в бычий рог, чтобы предупредить остальной лагерь. Люди быка начнут систематически прочёсывать пещеры в поисках чужаков.

Если **тревога прозвучит в третий раз**, или группа обратит в бегство или убьёт значительное количество обитателей лагеря (на усмотрение ведущего, около 20 или больше), Хазра бежит к пруду отражений (см. зону 19) с 8 аколитами и/или культистами. После этого он проведёт Церемонию Небес, за один ход принеся в жертву 5 своих людей. Пролитая кровь и внутренности смешаются с чистой водой пруда и создадут вместилище для мощи Бога-быка. Бык Небес стремителен, как молния, его рёв подобен грому, его дыхание - как потоп.

Бык Небес: КБ: 14; ХД: 8; хп: 54; атака: 2 х рога +7, 1 копыта +7; урон: 2к8/2к8/к6, двойной урон при атаке с разбега; движение: 90'; СБ: 11+; навык: +2, БД: 8.

Урон только от магического оружия, неуязвим к колющему, половина урона от режущего и от огня. Двойной урон от молнии и холода. При проваленной проверке боевого духа впадает в ярость.

Гибельное дыхание: 1 раз в ход 30 футовый конус багрового тумана. Находящиеся внутри конуса должны пройти спасбросок уклонения, иначе все успешные атаки против них в течение 1 хода вызывают накапливающееся кровотечение (1 очко урона за раунд), пока не будет получено лечение или раны не будут перевязаны.

Бык Небес беспрекословно подчиняется указаниям Алого пророка, но каждый раунд боя должен проходить **проверку боевого духа**, и в случае провала впадает в ярость, затаптывая всех в пределах видимости. Бык Небес остаётся призванным час, но после начала боя исчезает ход спустя.

Слухи

Помимо видения паладина, группа должна получить в прилегающих городках, деревнях и от проходящих путешественников к4 слуха. Слухи приведены в таблице ниже.

к10	Слух
1	Налётчики с равнин! Это не впервые, но так плохо никогда не было. Я их видел. Племя Быка. Обычно они не ходят в набеги так далеко от земель своих предков.
2	Северные равнины - проклятое место. Говорят, в земле там можно найти древние сокровища. А я говорю - проклятое. Я никогда кроме костей ничего не выкапывал. Старых костей.
3	Жители равнин - мирные пастухи. Мы с ними постоянно торгуем. Конечно, иногда бывают ссоры. Скорее всего за всем этим стоят предательские поклонники Вороны.
4	Говорят, давным-давно там была башня. Принадлежала какому-то колдуну. Я слышал, он искал способ превращать золото в свинец.
5	Я одного видел - голый, пышущий яростью берсерка. В безумии он убивал даже своих. И эти символы. От них глазам больно. Только девятая стрела наконец-то добила его.
6	Мой двоюродный брат иногда торгует с народом Быка, но области каньона сторонится. Он говорил, что там причина видений.
7	Говорят, что если тебя схватит Алый пророк, тебе придётся сражаться с его воителем, и, если победишь - тебя освободят! Бродячий наёмник рассказывал, что так и сделал. Выбрался живым. Храбрый мужик. Только вот избил меня и забрал все деньги.
8	Каждый, кто навлечёт на себя гнев народа Быка, будет уничтожен великой магией их верховного жреца!.
9	Моя жена говорит, что в атакованных караванах был брачный выкуп барона Стерлинга II. Эти налётчики, наверное, теперь просто неприлично богаты.
10	Говорят, злодеи слетаются на знамя Алого пророка, кем бы они ни был. Это объясняет людей, которые здесь проходили. Авантюристы. Я им совсем не доверяю. И вам тоже не доверяю, ребята.

Расписание

Время	Событие
7:00 – 10:30	**Охота:** Группы воинов охотятся, добывают припасы и устраивают набеги на близлежащие области ради припасов, скота и пленников. Типичная группа состоит из **к4+3 охранников**: КБ: 12; ХД: 2; хп: 12; атака: оружие +1; урон: короткий меч/стрелы к6 или среднее кавалерийское копьё к6+1, или боевой топор к8; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8. 13 м.м. у каждого. Все налётчики используют скаковых лошадей из **зоны 6**. Группы отправляются утром и обычно возвращаются тем же вечером, в зависимости от дальности набега. В это время с вероятностью 25% патруль выезжает, с вероятностью 25% - возвращается (добыча и потери остаются на усмотрение ведущего).
8:00 – 10:00	**Меньшее подношение:** Хазра возглавляет 2к6 аколитов и к6 жрецов в жертвоприношении различных животных (быков, свиней и т.п.) на обсидиановой платформе в **зоне 9**. После этого окровавленные трупы относят в **зону 7**, чтобы приготовить их к дневному пиршеству.
11:00 – 12:00	**Благословение Бога-быка:** Пещеры временно перекрываются/баррикадируются, и участники оргии вскарабкиваются на валуны или утёсы. Пленников выпускают в каньон. Туда же выпускают разъярённого быка (**зона 6**), который преследует, топчет и распарывает пленников до смерти. Пленников, которые пытаются взобраться на баррикады или напасть на быка, немедленно убивают культисты. Тех, кому удалось выжить после атаки быка, считаются "благословлёнными", и получают в качестве награды отдельную камеру в **зоне 4**, а также дополнительное питание.
11:00 – 12:00	**Первая дуэль:** Свои навыки показывает воитель Горлаф. Все "претенденты" — это рабы и ослабленные пленники, и Горлафу доставляет огромное удовольствие унижать их, проявляя показные боевые навыки. После того, как он побеждает претендентов, тех приковывают к колонне и оставляют истекать кровью до конца дня.
12:00 – 13:00	**Вторая дуэль:** Бои проводит воитель Драк. Драк обычно сражается с 2-3 противниками одновременно. Он расправляется с оппонентами со звериной жестокостью, и чтобы он не сожрал их заживо, его утаскивают с арены. Надзиратель сопровождает кровавую бойню ярким шоу из колдовской пиротехники на потеху толпе. После того, как Драка утаскивают обратно в клетку, Хазра устраивает проповедь, рассказывая, что обещанный час близок, и нужно больше жертвоприношений. После этого он выбирает цель для набега и ищет добровольцев.
14:00 – 15:00	Пока лагерь занимается своими делами, Хазра обращается к Богу-быку в своих покоях, погружённый в молитву. Дела, столь важные, что требуют его непосредственного вмешательства, рассматриваются в его тронном зале, но каждый, кто зря потратит его время, окажется на плите с Драком.
15:00 – 17:00	Луваг учит аколитов тайнам Бога-быка в **зоне 21**. Он пытается найти заговорщиков для своего бунта против Хазры. Каждый день существует накопительный шанс в 1%, что он добьётся успеха, начиная с момента, когда персонажи игроков прибывают в каньон. Успех означает, что Хазра будет убит (10%) или вспыхнет полномасштабная гражданская война, лагерь погрузится в анархию, а Луваг и Хазра будут выяснять отношения на плите (убедитесь, что это случится, когда персонажи игроков находятся в каньоне).
17:00 – 18:00	**Третья дуэль:** Воитель Велан-кентавр. Велан, как правило, в итоге затаптывает своих противников до смерти, и даже дольше, под одобрительный рёв зрителей. Надзиратель подогревает толпу иллюзиями пропитанного кровью рая с освежёванными валькириями и бесконечными убийствами и битвами, и все предаются безудержным возлияниям, дракам и оргастическому безумию/каннибализму.
21:00 – 22:00	**Ритуал у Ямы отчаяния и открытие крышки.** Обескровленные трупы из **зоны 9** сбрасывают вниз, к обсидиановой змее.
7 дней	Впитано достаточно крови, чтобы выпустить на народ Быка Обсидианового повелителя (14 ХД), который вырежет их всех и разорит окружающие земли.

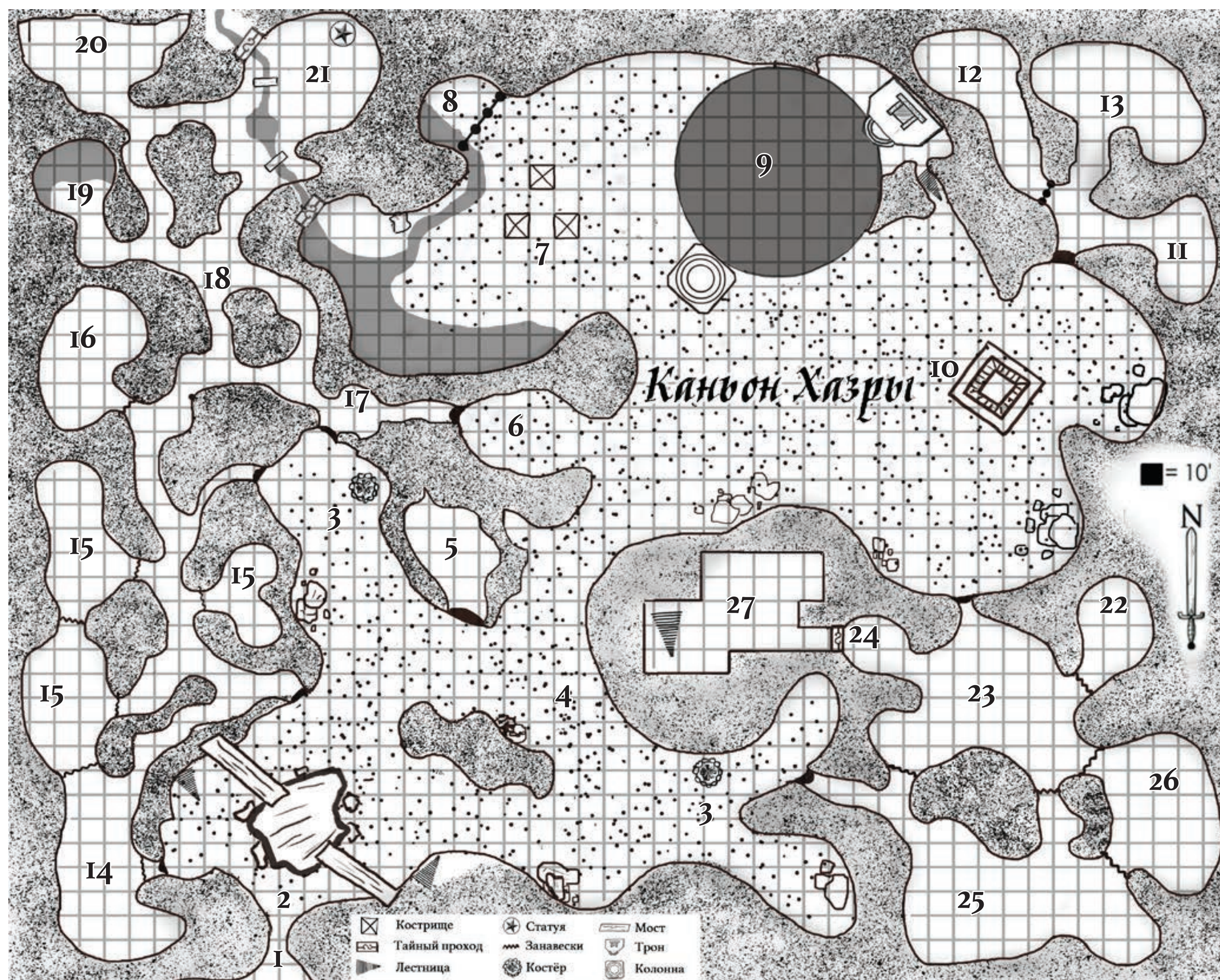
Каньон Хазры

Примечание для ведущего: Каньон окружён отвесными скалами из красного песчаника, высотой более 100 футов. Земля в каньоне усеяна песчаным гравием. Вдоль стен часто встречаются выпавшие камни и случайные валуны, за которыми удобно прятаться.

Туннели пещеры грубо обтёсаны и постоянно освещены факелами, если не указано иное.

Каждый ход бросайте к6, и при результате 1-2 сверяйтесь с таблицей ниже.

к10	Случайная встреча
1	**(3) Берсерки**. КБ: 11 (12 со щитом); ХД: 3; хп: 24, 21, 18; атака: 1/2 оружие +4; урон: оружие+2; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12. Оружие: двуручный меч (40%, к10), полуторный меч (30%, к8) или топор и щит (30%, КБ 7, к6). У каждого к20 м.м., к8 с.м. и к12 з.м., каждый носит шлем с бычьими рогами. Один из них сгибается пополам от смеха над вторым, который явно расстроен, потому что третий отломил от его шлема рог.
2	**(6) Культисты.** КБ: 10; ХД: 1; хп: 8; атака: 2 оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. У каждого к12 м.м., к4 с.м. Обычно обнажённые или в разорванной одежде. Вооружены короткими мечами, топорами и/или кинжалами. Эти пьяные культисты бормочут молитвы Богу-быку и ищут жертву для кровавого жертвоприношения. Если персонажи игроков переодеты в народ быка, культисты попробуют убедить героев вызволить пленников и принести их в жертву ночью.
3	**(1) Гремучая змея.** КБ: 14; ХД: 2+1; хп: 14; атака: укус +1; урон: 1 + яд (спасбросок стойкости или 15 урона); движение: 40'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8. Змеи представляют собой постоянную проблему как в каньоне, так и в пещерах. Нападает после предупреждающего сигнала погремушкой, если её спровоцировать.
4	**(1) Кабан-оборотень.** КБ: 16; ХД: 5+2; хп: 34; атака: клыки +7 или оружие +7; урон: 2к6 или оружие; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +1, БД: 10. Этот мужчина по имени Салим замаскирован под культиста. Способен определить полулюдей в группе по запаху. Он разыскивает свою жену, тоже кабана-оборотня (однако она была принесена в жертву и сброшена в яму). Когда он об этом узнает, то впадёт в ярость, атакую каждого встречного. Носит платиновый медальон в виде солнца, стоимостью 300 п.м.
5	**(3) Бойцовые псы.** КБ: 13; ХД: 2; хп: 15; атака: укус +1; урон: к4+1; движение: 40'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8. "Выгуливают" бестолкового культиста. **(1) Культист.** КБ: 10; ХД: 1; хп: 8; атака: 2 оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. При себе имеет 3 с.м. и 5 мясистых костей.
6	**Прячущийся пленник:** Это может быть Скола (**зона 25**), Хальдрим (**зона 16**) или случайный пленник 0 уровня.
7	**(3) Аколиты:** КБ: 11; ХД: 1; хп: 15; атака: оружие +0; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: +1, БД: 8, очки веры: 3. Заклинания: ***Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение***. У каждого с собой к20 м.м., к6 с.м. и к4 з.м. Одеты в алые робы, вооружены топорами и/или кинжалами. Эти аколиты ищут "добровольцев" для подвешивания трупов на цепях над платформой в **зоне 9**.
8	**(1)Доппелеьгангер:** КБ: 15; ХД: 4; хп: 35; атака: +3; урон: к12 или оружие +2; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 9. Может превращаться в любую виденную им ранее цель не больше человека и не меньше собаки. Избегает группу днём, поскольку у него достаточно целей. Из любопытства последует за группой, если они спустятся вниз в подвал (**зоны 28-43**), притворившись пленником. Атакует для самозащиты или если кто-то останется один. Носит браслет из электрума (200 з.м.) и изумрудное кольцо (175 з.м.).
9	**(5) Охрана:** КБ: 12; ХД: 2; хп: 12; атака: оружие +1; урон: оружие; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8. У каждого с собой к20 м.м. и к8 с.м. Одеты в окровавленные шкуры, вооружены длинными мечами (к8), короткими луками (к6), боевыми топорами (к8) и/или кинжалами (к6). Эти люди возят с собой две тележки. На одной котёл из **зоны 7**, из которого они наполняют миски и раздают мясо участникам оргий. Во второй – бочка эля и черпак.
10	**(7) Культисты:** КБ: 10; ХД: 1; хп: 8; атака: 1 оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. У каждого к12 м.м., к4 с.м. Обычно обнажённые или в разорванной одежде. Вооружены короткими мечами, топорами и/или кинжалами. Эти мужчины и женщины собрали несколько цветков багровой слезы и делают из них ожерелья.



1. Вход в каньон

Вдоль стен каньона разбросаны выбеленные солнцем черепа и кости различных гуманоидов. Узкий проход между скал преграждает 15-футовая деревянная баррикада, за которой начинается каньон.

- Трое спящих татуированных мужчин в доспехах лежат сразу за баррикадой у стены. Они дремлют после вчерашней оргии. Если они проснутся, то схватят своё оружие и будут готовы через 2 раунда.
- У баррикады есть жалкие ворота из тяжёлого бревна. Его можно сдвинуть в сторону и пройти, однако это разбудит охрану.
- Любые громкие звуки или длительный бой с вероятностью 50% привлечёт внимание охранников из **зоны 2**, и с 25% вероятностью из **зоны 3**.

Монстры: (3) охранники.

2. Каменный бюст

Массивный грубо вытесанный бюст лысого мужчины с длинной заплетённой косичкой смотрит вниз с 50-футовой скалы, разделяющей каньон. На вершине скалы можно видеть движение охранников. В скале вырезаны узкие ступени, ведущие к канатным мостикам, соединяющим стены каньона со скалой. За скалой каньон расходится в обе стороны.

- Длительный бой в **зонах 2, 3** или **4** привлечёт внимание охранников, расположенных на вершине скалы в **зоне 2**.
- Трое охранников с короткими луками разговаривают и посмеиваются, наблюдая за хаосом в **зоне 4** вместо главных ворот. После того, как беспокойство уляжется, у них будет шанс 30% заметить прибытие или отбытие персонажей игроков через главные ворота.
- Наверху скалы расставлены бочки с дротиками и стрелами, в углу лежит рог.
- Каменный бюст изображает Хазру.

Монстры: (3) охранники.

3. Кострища

Обратитесь к расписанию. Пусто с 7:00 до 11:00.

Суровые мужчины поглощают эль и подгоревшее мясо под взрывы бурного хохота вокруг приличных размеров кострища. Подстилками служат пыльные одеяла и меха. Два бойцовых пса заняты жирными бычьими костями.

- Эти костры принадлежат охотникам. После 11:00 вероятность того, что они будут здесь, всего 25%. После 18:00 вероятность 90%.
- Они не обращают внимание на тех, кто носит мантии культистов. С вероятностью 50% нападут/начнут расспрашивать тех, кто не переодет.

Монстры: к4+3 охранников, 2 бойцовых пса.

4. Хаос с животными

Хаотичная какофония сорвавшихся с привязи лошадей, кудахчущих и бьющих крыльями кур, крики людей, которые пытаются взять животных под контроль. Пять клеток, внутри которых видны очертания тел, свисают с нависающих балок.

- 15 лошадей бегут из **зоны 6** вместе с дюжиной кур. Двое культистов гонятся за ними. Любой, кто окажется на пути животных, с вероятностью 25% будет затоптан. В этом случае он должен пройти спасбросок уклонения или получить 2к10 урона.

Монстры: (2) культисты

- **Клетка 1:** Труп дварфа, истекшего кровью от нескольких коротких вертикальных надрезов.
- **Клетка 2:** Безумец, несвязно вещающий удивлённому цыплёнку. Несколько полезные фрагменты бреда включают в себя: “Проходы... Залы... Под той вонючей платформой”. “Однажды я видел гнома с четырьмя глазами”. “Я не люблю змей, а ты, Сэр Цыплёнок?”. “В том сундуке целый мир, достаточно места для тебя и всех твоих друзей, Сэр Цыплёнок!”. “Лувага наверняка постигнет неудача”. “Скрытые тайны в потоках...”. **Безумец:** КБ: 10; ХД: 1; хп: 5; атака: 1 оружие +1; урон: к6; движение: 30’; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. Настаивает, чтобы Сэр Цыплёнок следовал за ним. Вопит тонким голосом при первых признаках боя.
- **Клетка 3:** Пусто.
- **Клетка 4:** Шаман клана Ворон, жаждущий мести, если его освободить. Постоянно рычит на безумца в клетке, чтобы тот заткнулся. **Персонаж ведущего:** Рекка.
- **Клетка 5:** Безумный гоблин с несколькими кровавыми порезами на лице. КБ 10, хп 3. Если освободить, попытается сбежать (с вероятностью 45% поднимет тревогу).
- Ключ к клеткам находится у Надсмотрщика за рабами (**зона 5**).

5. Надсмотрщик над рабами

Вход в пещеру закрывает вонючий ковёр из медвежьей шкуры. Существенную часть комнаты занимают отбросы и покрытые плесенью шкуры, служащие кроватью. В северо-западный альков засунуты три кожаных мешка (можно заметить при поверхностном осмотре пещеры).

- Когда открывается медвежья занавеска, Надсмотрщик за рабами вздрагивает и садится на кровати. Он не пьян. В темноте группа может принять его за минотавра. Народ Быка превратил его в талисман, прибив бычьи рога к его черепу. Он считает, что рога отлично выглядят!
- Речь огра невнятна, но он говорит на грубом общем и удивительно коварен. Он попробует обмануть группу, чтобы схватить их и использовать в качестве претендентов на платформе, сказав, что его захватил в рабство народ Быка. Надсмотрщик лжёт, он служит народу добровольно, и получает от работы огромное удовольствие. В критический момент он поднимет тревогу.
- В трёх мешках содержится: **Мешок 1** – сыр с плесенью, наполовину съеденная булка хлеба, погрызенная бычья кость. **Мешок 2** –300 м.м., зелье лечения. **Мешок 3** – 415 з.м., 45 э.м., застёжка для ремня из слоновой кости с вырезанным парящим орлом (75 з.м.).

Монстры: Надсмотрщик над рабами (огр). КБ: 15; ХД: 4+1; хп: 30; атака: 1 удар+3 или оружие+3; урон: к10 или оружие +6, при атаке с разбега наносит двойной урон (используя бычьи рога); движение: 20’; СБ: 13+; навык: +1, БД: 10. Носит ключи от висячих клеток в **зоне 4**.

6. Загон для скота

Вдоль стен каньона стоит едва держащийся деревянный забор 5 футов высотой. Запах животных экскрементов почти сбивает с ног. В огороженной зоне лениво разгуливают свиньи, быки, коровы и несколько кур. В отдельном загоне яростно топчется фыркающий бык с забрызганными кровью рогами. Громила с покрытыми ритуальными шрамами руками жестоко избивает хлыстом истекающего кровью человека, стоящего на коленях на земле.

- Если войти в большой загон, можно увидеть неясный вход в пещеру в западной стене каньона.
- 15 свиней, 12 коров, 5 быков, 22 курицы.
- Громила не пьян и будет расспрашивать персонажей о том, что им здесь надо, даже если они переодеты. Он легко гневается и использует свой хлыст при первых признаках неприятностей. Если персонажи игроков слишком сильны, он сделает вид, что сдаётся, а после ринется к загону с быком в попытке его открыть (1 полный раунд).
- Избиваемый скотник – на самом деле член народа Быка, а не раб (если изучить его тело, можно заметить ритуальные шрамы), который поможет Громиле, если тот будет брать верх над группой. Если же будет побеждать группа, скотник поможет им, чтобы потом сбежать и поднять тревогу. Если персонажи игроков предположат, что он раб, он подыграет.
- Бык в загоне используется для Мщения Быка между 11:00 и полуднем.

Монстры: Громила (берсерк). КБ: 15; ХД: 4; хп: 26; атака: 1/2 хлыст+3 или топор+3; урон: к2+4 или к6+4;

движение: 30'; СБ: 13+; навык: +1, БД: 11. **Особые способности**: Громила может сбить с ног, обезоружить или нанести повреждения с помощью хлыста. Проверка силы со штрафом -3 при попытке сбить с ног, спасбросок уклонения при попытке обезоружить. С собой хлыст (радиус 15 футов) с рукоятью из слоновой кости (45 з.м.), топор (к6), кожаный доспех, кошель с 5 п.м., 17 з.м. Ключи на цепи к **зоне 10**.

Скотник (культист): КБ: 12; ХД: 2; хп: 6 (10); атака: 1 короткий меч +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. С собой серебряная заколка в виде лошади (10 з.м.).

Бык: КБ: 13; ХД: 4; хп: 28; атака: 2 x рога +3; урон: к6/к6; движение: 40'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 8. **Особые способности**: при атаке с разбега наносит 3к4 урона плюс к4 копытами.

7. Кострища

Три неглубокие ямы наполнены деревом, золой и углями (глубина 3'). С прочной железной рамы на цепях свисают обожжённые котлы. Из открытых чашек распространяется насыщенный запах мяса. За котлами ухаживают старая женщина и маленький мальчик. Рядом с пузырящимся ручьём, впадающим в глубокий чистый пруд, стоят покоробленные, заляпанные кровью столы с воткнутыми в них тесаками и ножами. К стенам каньона жмутся странные растения с багровыми цветками (багровые слёзы).

- В котлах варится бычье, свиное и оленье мясо. Опрокинутый котёл наносит к6 урона в радиусе 5 футов, если провален спасбросок уклонения. Столы завалены выщербленными костями, пучками волос и прочими несъедобными остатками.
- Рядом с бассейном в стене каньона есть уступ для прыжков в него, на который можно забраться – высота 12 футов.
- Глубина пруда 20 футов. Скрытый подземный ручей (проверка мудрости со сложностью 11 при поверхностном осмотре) ведёт в зону 21, и достаточно велик, чтобы в него протиснулось существо размером с человека.
- Древняя, беззубая и морщинистая старуха, покрытая старыми шрамами (0 уровень, КБ 10, хп 4) будет плескать в группу горячим бульоном из черпака, если её разозлить или если у неё возникнут подозрения (к4 урона).
- Мальчик сбежит при первых признаках неприятностей. Он знает о потайных проходах в ручьях и бывал в **зоне 35**, но никому не сказал (однако ему очень хочется произвести впечатление на старших воинов своей отвагой и храбростью).

8. Загоны для рабов

Толстые железные прутья составляют решётку, огораживая углубление в стене каньона. Водопад плещется в неглубоком пруду, и ручей утекает в юго-западный угол. Несколько голодных и уставших гуманоидов сидят или прохаживаются внутри клетки. Клетка воняет потом, кровью, гнилью и человеческими отходами.

- Все пленники, если не указано иное, слишком слабы или ранены, чтобы бежать или сражаться (т.е. имеют 1 хп).
- Два трупа мужчин-кентавров с двумя обескровленными мёртвыми мужчинами-людьми, привязанными к их спинам. Они начинают разлагаться, на одном можно увидеть следы зубов и отсутствующие куски плоти.
- Пять голодающих гоблинов, один безрукий труп орка и один избитый одноногий багбер. **Горт Остроглазый (багбер):** КБ: 10; ХД: 3+1; хп: 7 (24); атака: 1 оружие, +2 при использовании лука; урон: оружие; движение: 10'; СБ: 14+; навык: +2, БД: 10. Специальные способности: 3 раза в день Грот может пустить стрелу с +17, если потратит раунд на прицеливание. Когда-то Грот был могущественным вождём, и его стрельба из лука вошла в легенды. Он не доверяет людям, но поможет, если убедить его достаточно вдохновляющей историей и заставит гоблинов помогать в попытке побега. Горту удалось ранить Горлафа во время дуэли, и его оставили в живых, чтобы побольше поиздеваться. Горт уважает только силу, и предаст группу, если те будут выглядеть слабыми.
- **Персонаж ведущего:** Асерис. Она знает о древних руинах под обсидиановой плитой, и предупредит о дурных предзнаменованиях.
- **Персонаж ведущего:** Улбар – бережёт очки колдовства для попытки бегства. Попытается убедить группу вернуть его книгу с записанными заклинаниями (**зона 22**).
- 8 человек: 3 избитых мужчин, 1 толстый купец (обещает 100 з.м., если вернуть его в безопасности в город), 1 безрукий мужчина, 3 женщины. Все они – фермеры, захваченный в набегах для оргий. В целом они слишком напуганы, чтобы от них был какой-то толк в бою (0 уровень, к3 хп).
- 2 обезвоженных дварфа без сознания. Близнецы Хуги и Муги. К их величайшему ужасу их бороды были обриты. Эти двое – прекрасные кузнецы, и, если их вернуть в поселение дварфов, изготовят любое оружие идеального качества (+1 к попаданию). Характеристики обоих: КБ: 10; ХД: 1; хп: 1 (8); атака: оружие +1; урон: оружие; движение: 30'; СБ: 15+; навык: +2, БД: 9.

9. Обсидиановая платформа

Занята: Толпа взрывается одобрительными возгласами, когда на платформе начинается схватка. По каньону разносятся проклятия, крики, звуки ломающихся костей и льющейся на камни крови. Могучий мужчина с волосами, заплетёнными в косу, взирает на происходящее с каменного трона на наблюдательной платформе, вырезанной в стене каньона. У стены каньона на свисающих с каменной колонны шипастых железных цепях подвешены пленники. Трое извивающихся гоблинов стонут в агонии, истекая кровью из десятков порезов на платформу внизу. Платформа представляет собой массивную обсидиановую плиту, чёрную, как ночное небо. Похоже, что кровь, стекающая на блестящий чёрный камень, исчезает в нём без остатка, как будто впитываясь.

Не занята: Из обсидиана раздаётся практически инфразвуковое гудение. К стене каньона на высоте 25 футов прикреплен камень с тремя шипастыми цепями. Три скулящих гоблина, висящие по одному на каждой цепи, постоянно кровоточат на обсидиановую платформу внизу. Кровь, похоже, впитывается в обсидиан, не оставляя на нём никаких следов. Узкие ступени ведут к наблюдательной платформе, вырезанной в стене каньона на высоте 15 футов, с которой открывается вид на платформу из чистого обсидиана. Пустой вытесанный из камня трон смотри на происходящее с беззвучной угрозой.

- Обсидиановая платформа поглощает кровь и жизненную силу бойцов и передаёт её под землю (**зона 42**).
- Все схваченные персонажи рано или поздно окажутся здесь в качестве претендента против трёх воителей (см. **зону 11-13** и расписание). Во время боя на платформе действуют несколько правил. Толпа будет атаковать персонажа, пытающегося убежать, пока он не вернётся на платформу. Персонаж, победивший одного воителя, будет возвращён в клетку в ожидании боя на следующий день. Если все воители убиты, может произойти две вещи:
  1. Единственному оставшемуся в живых персонажу, победившему всех воителей, будет предложено самому стать воителем Бога-быка. Отказавшийся от этой великой чести будет брошен в Яму отчаяния (**зона 10**) под крики и завывания разгневанной толпы.
  2. Если в живых остались два или больше победителей, Харза пожелает развлечь себя, приказав им сражаться между собой – честь стать новым воителем достанется выжившему. Убийство товарища по группе на потеху жестокому тирану будет встречено Аерионом, Асерим и Улбаром с осуждением.
- Во время этих сражений Надзиратель приковывает Драка (**зона 12**) к "**Якорю**" (**зона 22**). Присутствующая здесь цепь имеет 30 футов в длину.

Монстры (только когда платформа занята): К6+15 культистов, к4+8 охранников, к6+12 аколитов, 6 берсерков, Хазра, Луваг, Надзиратель, Мастер ритуалов.

10. Яма отчаяния

На грубо вытесанной платформе видна круглая каменная крышка примерно 10' диаметром. В скобы на крышке вставлены цепи, поднимающиеся к нависающей деревянной балке. Цепи тянутся к великолепному жеребцу в упряжи (ведущий может подобрать вместо жеребца подходящего скакуна для паладина), который поднимает каменную крышку, если жестоко подбодрить его кнутом (или для доброго персонажа игрока). В противном случае необходимы совместные усилия, эквивалентные 50 единицам силы. Поднятая крышка фиксируется рычагом, открывая яму глубиной 30 футов.

- Характеристики жеребца на врезке ниже. Освободить лошадь можно, вскрыв замки, использовав ключи Громилы (**зона 6**) или разбив цепи (от этого будет достаточно шума, чтобы спровоцировать проверку случайных встреч).
- Подземные области Ямы отчаяния описаны в **зонах 28-42**.
- Яма открывается в 9:00, чтобы сбросить туда обескровленные трупы, а иногда испуганного раба для кормёжки обсидиановой змеи внизу. Народ Быка верит, что это существо – хранитель подземного мира, и потому должно получать удовольствие от обескровленных трупов принесённых в жертву созданий.

Аерион, внук Короля лошадей

Ведущему рекомендуется подбирать характеристики скакуна (цвет, тип животного и т.п.) под персонажа и кампанию. Аерион основан на цыганской упряжной породе.

Жеребец Аерион – огромный царственный конь, со шкурой цвета рассветного неба, и чёрной как ночь гривой. Аерион – внук Короля лошадей, боги порядка и природы благоволят ему. Скакун автоматически определяет зло и с первого взгляда узнаёт выбранного хозяина. Он не соглашается везти никого, кроме своего хозяина. Если в партии не окажется подходящего персонажа, чтобы стать его владельцем, Аериона можно освободить, и он поможет в битве против народа Быка, после чего покинет группу. Если Аерион не выберет хозяина, он предложит группе услугу, при условии, что они не творят зло. Партия может один раз призвать его, произнеся его имя, после чего скакун будет служить им целый день. Аерион прибывает через к6 раундов при условии, что группа находится в том же мире.

Аерион: КБ: 13; ХД: 4; хп: 32; атака: 2 х копыта +3, укус +3; урон: к6/к6/к4; движение: 60'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 11.

Жильё воителей

11. Логово Горлафа

В алькове в юго-восточном углу пещеры расположена каменная плита, застеленная мехами всевозможных животных. На плоском камне, потягивая эль из кружки, сидит на корточках покрытый ужасающими шрамами гуманоид с головой гиены. Он склоняет голову набок, изучая посетителей.

- Горлаф – второй по популярности воитель после Велана-кентавра. Это бывший вождь уничтоженного племени, который жаждет бежать из каньона и от народа Быка. Он говорит на грубом общем, и попытается заключить сделку, если персонажи игроков не будут сразу враждебны. Он предаст своих “спасителей”, если дела примут плохой оборот.
- Горлаф ненавидит Велана, и попробует убедить группу убить его.
- Горт - старый кровный враг Горлафа, оба они бросятся в атаку при виде друг друга, выкрикивая кровавые проклятия и немедленно вызывая проверку на случайные встречи.

Монстры: Горлаф. КБ: 17; ХД: 4; хп: 22 (30); атака: 1 алебарда +3; урон: к10+1; движение: 25’; СБ: 13+; навык: +2, БД: 9.

Сокровища: В спрятанном под кроватью кошеле содержится 118 с.м., 275 з.м. и цитрин (50 з.м.). Горлаф носит платиновый браслет в форме уробороса (75 п.м.), золоток кольцо в носу (25 з.м.) и вооружён алебардой.

12. Пещера Драка

Вход в пещеру преграждает ржавая подъёмная решётка. Комнату наполняет отвратительный запах рептилии, повсюду разбросаны засохшие фекалии. У западной стены гниёт труп наполовину съеденного гоблина. Из дальнего восточного угла доносится шебуршание.

- Решётка управляется барабаном с коленчатой рукояткой, но процесс слишком громкий и привлекает внимание обитателей зон 11 и 12.
- Драк – это василиск, глаза которого были вырваны.
- Обычно пещеру открывают только для того, чтобы отвести Драка к плите. Если в течении 2 раундов после поднятия решётки в пещеру не бросить еды, Драк ринется вперёд и нападёт на ближайшее живое существо. Хотя василиск слеп, у него отличный нюх, позволяющий находить и атаковать живые цели в пределах 30 футов без штрафа.

Монстры: Драк. КБ: 16; ХД: 6+1; хп: 37; атака: 1 укус +5; урон: к10; движение: 15’; СБ: 12+; навык: +1, БД: 11.

13. Логово Велана

Пещера смердит гнилью, застарелой кровью и общей запущенностью. На южной стене закреплено огромное железное кавалерийское копьё. Стены украшены гниющими головами гоблинов, людей, эльфов и гноллов, не отсечённых аккуратно от тел, а, судя по всему, оторванных грубой силой. Восточная стена украшена странной фреской. У западной стены навалена солома, наполовину закрывающая деревянный сундук.

- Велан или здесь, или в **зоне 9**. Он немедленно атакует из-за воли Гарума, если вошедшие не носят мантий культистов.
- Фреска, похоже, состоит из двух отдельных частей, сливающихся вместе посредине. Художник крайне умел, несмотря на использование различных телесных жидкостей вместо пигментов. Левая половина изображает идиллический луг, населённый мирно скачущими кентаврами. Правая половина изображает пылающий город, улицы которого усеяны черепами, пиками и виселицами. Один кентавр в странном золотом шлеме скачет с левой половины в правую.

Монстры: Велан-кентавр. 16; ХД: 4; хп: 32; атака: 2 х копыта +3, копьё +3; урон: к6+1/к6+1/к8+1; движение: 40’; СБ: 13+; навык: +1, БД: 11. Носит при себе ключ от сундука.

Сокровища: Велан носит шлем **Гарум** (увеличение силы, инфразрение, языки) и **Преграду завоевателя** (щит +1). Сундук заперт и оснащён ловушкой в виде отравленной иглы: спасбросок стойкости или паралич на 6 ходов. Внутри 54 м.м., 133 с.м., 325 з.м. и рог единорога. В роге единорога осталось три заряда *Отправиться в путешествие*, но владелец, которой носит его при себе, получает бонус +4 к спасброскам стойкости против ядов.

Пещеры культистов

Примечание для ведущего: большинство входов закрыты шторами из шкур различных животных, однако все они настолько старые и неухоженные, что практически ничего не стоят.

14. Питейная нора

В этой комнате есть встроенный в стену камин, импровизированным дымоходом которому служат узкие трещины в скале. Рядом с камином сложена поленница дров, а по комнате расставлены несколько грубо сколоченных столов. У западной стены стоят несколько бочек пива и бочонков вина, с крюков свисают разнообразные кружки и кувшины.

- Днём культисты и/или охранники будут здесь с вероятностью 25%.
- Ночью здесь пьют к4+1 культистов и к3+1 охранников.
- При ближайшем рассмотрении окажется, что одна из кружек сделана из потускневшего серебра (25 з.м.).

Монстры: к4+1 культистов и/или к3+1 охранников.

15. Спальни культистов

Спальня с сундуками. В каждой комнате по две медных жаровни (15 з.м. каждая), на которых горит пропитанное цветами багровой слезы дерево.

- Персонажи, находящиеся в комнате больше трёх раундов, должны пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать действия багровой слезы.
- 10 коек в каждой комнате, 1 сундук на койку.
- В любое время суток с вероятностью 50% здесь спят к10 культистов.
- Ночью с вероятностью 75% любая драка в этих комнатах привлечёт обитателей **зоны 15**.

Монстры: к10 культистов.

Сокровища: к4+1 маленьких мешочков с цветами багровой слезы (каждый стоит 25 з.м. для алхимика) рядом с жаровнями.

В сундуках личные принадлежности культистов, одежда, к20 м.м. и к20 с.м.

16. Кладовка

В этой пещере хранятся ящики, коробки и мешки, наполненные сушёной провизией, а также бочки эля.

- Между ящиков прячется Халдрим (0 уровень, КБ 10, хп 4), пленник, пытающийся бежать. Аерион одобрит помощь Халдриму в побеге.
- Если его расспросить, он расскажет следующее:
  1. Верховный шаман, известный как Луваг, проводит тайные церемонии и постепенно набирает последователей. Луваг завидует Алому пророку и ненавидит его.
  2. Жилище Хазры находится в восточных пещерах.
  3. В пещерах под Ямой отчаяния живёт огромная чёрная змея, питающаяся выброшенными трупами.
  4. Воителей обсидиановой платформы трое. Против них выставляют пленников, чтобы те служили жертвами Богу-быку. После того, как из тел стекает вся кровь до последней капли, их съедают или сбрасывают в Яму отчаяния.
  5. Обсидиановая платформа - это место силы, которое пьёт кровь павших. Хазра верит, что она откроет путь к багровому раю, если пролить достаточно крови.

Пещеры крови

Примечание для ведущего: аколиты, встреченные в этих тоннелях (**зоны 17-21**) реагируют в соответствии с таблицей реакции аколитов, приведённой ниже. Если группа переодета в аколитов, расспрашивайте их о вопросах веры, обсуждайте грядущие схватки и т.п. Если маскировка раскроется, аколиты реагируют согласно таблице ниже. Сделайте бросок по таблице реакций.

17. Кровавые руны

Вся поверхность тоннеля покрыта грубыми символами, начертанными кровью. По проходу без какого-то видимого порядка расставлены окровавленные чаши и кисточки. Густой дым от благовоний с множества медных жаровен ограничивает видимость до 10 футов.

- Все, кто находятся в этих тоннелях один ход, вдыхая испарения, должны пройти спасбросок стойкости, или попасть под действие багровой слезы (-1 на все броски атаки) на к4 часа, если не носят пропитанный мочой маски или подобную защиту.
- 10 медных жаровен (10 з.м. каждая, вес 3 предмета каждая).

к10	Реакция
1	Устроить длинную проповедь о славе Бога-быка. “Услышьте! Было сказано, что во времена Сломанного рога Бог-бык растерзал обитателей городов своим могучим копытом…” и т.д.
2	Аколит вызывает самого сильного члена группы на дуэль до смерти. Остальные позволяют им спокойно уйти, посчитав это “знамением”.
3	Жалобно хныкать или прижаться к стене, завывая: “Алая валькирия придёт!”.
4	Разбежаться в разные стороны, вопя: “Всё пропало! Грядёт время Великой суши!”.
5	Завопить, оскалить зубы, и с пеной у рта атаковать с яростью берсерка (+2 к попаданию и урону).
6	Проигнорировать группу и продолжить свой путь.
7	Жутким взглядом смотреть на группу к4 раунда, после чего напасть (50%), бежать (25%) или продолжить путь, как будто ничего не случилось (25%).
8	Начать медленный кружащийся танец (похожий на суфийское кружение).
9	Дать группе чашки с кровью и кисточки. В случае отказа закричать: “Тревога! Среди нас неверные! Наступает время испытаний!”. После чего напасть с самоубийственной яростью.
10	Продолжить украшать стены кровью. Если к ним обратиться, начать изукрашивать себя или поинтересоваться мнением о качестве их знаков. В случае положительного мнения продолжить красить, как обычно. В случае критики надуться.

18. Комната медитации

По пещере расставлены шесть медных жаровен с горящими углями, отбрасывающие на стены причудливы тени. Рядом с жаровнями лежат сумки из ткани. На разбросанных по всей комнате циновках сидят и лежат несколько фигур в балахонах, вглядывающихся в разложенные внутренности людей и животных в поисках просвещения.

Монстры: 2к4 аколитов.

Сокровища: 16 сумок из ткани с цветами багровой слезы (25 з.м. каждая, если продать алхимику).

19. Пруд отражений

Со стен пещеры стекает поток воды, собираясь в мелкий пруд, мутный от крови и внутренностей. На каменном уступе над прудом стоит шестифутовая гранитная статуя доисторического охотника с поднятыми руками, сжимающими всё ещё кровоточащее сердце. В воде пять коленопреклонённых фигур смотрят в пруд и бормочут неразборчивые молитвы.

- Статуя изображает Алого Кравака, простого охотника, ставшего первым пророком Бога-быка. Если потревожить статую или досаждать аколитам, она оживёт с воплем животной ярости. После этого она пересечёт воду и нападёт на персонажей игроков, сражаясь до смерти.
- Аколиты погружены в глубокий транс, на них видны нанесёнными ими же самими раны. В случае нападения они автоматически застигнуты врасплох. У них займёт два раунда добраться до берега и достать оружие.
- Любой персонаж, предложивший свою кровь в качестве приношения Богу-быку получит на целый день бонус +1 к броскам атаки, урона и спасброскам, даже если нападёт на других верующих. Как будто "ему безразлично, чья льётся кровь".
- Если спросить аколитов, что они ищут, они ответят: "Ээ... бесконечность".

Монстры: (5) аколиты

Алый Кравак: КБ: 18; ХД: 3; хп: 22; атака: 2 х удары +3; урон: к6, каждое попадание вызывает накапливающееся кровотечение (1 очко урона за раунд) пока не будет получено лечение или раны не будут перевязаны; движение: 20'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12. После смерти существо рассыпается в пыль.

Сокровища: в кошелях у берега можно найти 44 м.м., 53 с.м. и кинжал с перламутровой рукоятью (50 з.м.). На каменном уступе позади Алого Кравака лежит **Бутыль старой крови**.

20. Кипящая кровь

Воздух в этой пещере свеж, поскольку половина её потолка открыта небу. Вдоль северной стены растут багровые слёзы, почти достигая потолка. На медленном огне греются котлы, наполненные кровью.

- Если Мастер ритуалов здесь (50%, смотри расписание), он помешивает содержимое котлов вместе с помощником-берсерком.
- В случае нападения он сотворит заклинание Змеиная кровь на котлы.
- С вероятностью 50% к4 аколита придут наполнить кровью свои чаши, чтобы продолжить наносить символы и руны.
- С вероятностью 75% к4 аколита войдут во время нападения.

Монстры: Мастер ритуалов, 1 берсерк, потенциально к4 дополнительных аколита.

21. Пещера Бога-быка

Две деревянные доски пересекают ручей, текущий по этой огромной пещере. У восточной стены гигантская статуя яростно ревущего минотавра воздевает руки к небу; одна рука пуста, в другой зажата отрубленная голова. Два аколита аккуратно и почтительно украшают всю статую кровавыми символами под присмотром потрёпанного жреца в мантии высшего духовенства. На ступенях перед статуей два жреца монотонно читают проповедь маленькой группе аколитов.

- Не переодетые в аколитов персонажи будут допрошены и, возможно, атакованы. При возможности Луваг может попытаться вступить в переговоры и отправить группу против Хазры.
- В случае нападения позволит своим аколитам и жрецам выступить вперёд, сотворяя заклинания сзади. Если кто-то из аколитов или членов группы умрёт, Луваг использует на него заклинание *Змеиная кровь*.
- Пристальное изучение ручья (глубина 4') позволит обнаружить, что узкое русло ведёт в **зону 35**.

Монстры: Луваг, к6+2 аколитов, 2 жреца.

Сокровища: перед статуей среди зубов, бычьих рогов и чаш с кровью разбросаны 50 п.м., 98 з.м. и 133 с.м.

Ловушка: В основании статуи можно обнаружить потайной отсек. Манипуляции с ним активируют охранный символ: спасбросок стойкости или слепота на 6 ходов. Внутри отсека свиток со жреческими заклинаниями: *Рука помощи* x2, *Проклятие кровавого бичевания*, *Снять проклятие* и *Возбуждение*. В маленьком мешочке содержится изумрудное ожерелье в форме виверны (1500 з.м.).

22. Жилище Надзирателя

Основную часть этой тесной комнаты занимает заваленный свитками и пергаментом стол. У стен стоят сундук и неубранная кровать, лежит ковёр с изображением торгового каравана, который отправляется в пустыню.

- С вероятностью 50% Надзиратель находится здесь, если нет активности на арене.
- В сундуке лежит яркая одежда, пышный посеребрённый жезл (50 з.м.) и мешочек с двумя жемчужинами (100 з.м. каждая). В кусок пурпурного шёлка (10 з.м.) завёрнут нефритовый идол какого-то чудовищного змеиного божества с обнажёнными клыками. При обращении с идолом персонажи чувствуют себя некомфортно. У коллекционера за идола можно выручить 100 з.м., но его продажа неизбежно привлечёт внимание Базир Аль-Акбар, банды безжалостных убийц, почитателей змей и оборотней из далёких земель. Ковёр большой и тяжёлый (вес 4 предмета), но за него можно получить 250 з.м. Под ковром лежит ключ к столу.
- На столе разбросаны листы пергамента с именами претендентов, информацией о пленниках, картами окружающей местности, бухгалтерией, а также свиток мага *Обмануть глаза*.
- В столе есть запертый ящик с маленьким бархатным мешочком, содержащим "**Якорь**", книгой заклинаний Улбара (**зона 8**) и книгой заклинаний Надзирателя. **Ловушка**: если открыть ящик без ключа, активируется ловушка с отравленной иглой, спасбросок стойкости или 15 единиц повреждений. Яд взят от смертельно опасной змеи, пальцы придётся ампутировать (или использовать заклинание нейтрализации яда), поскольку они "отомрут".

Книга заклинаний Улбара.

Заклинания: *Обмануть глаза, Обмануть слух, Пронзить взглядом вуаль, Увидеть магию, Не оставить следа, Обнаружить дисбаланс*

Книга заклинаний Надзирателя (гладкий полированный чёрный камень, покрытый пересекающимися желобками, составляющими колдовские формулы, 4 недели интенсивного изучения для расшифровки).

Заклинания: *Обмануть глаза, Обмануть слух, Увидеть магию, Воспеть поглощающее пламя, Стать призраком, Услышать далёкое эхо, Вспомнить нужные слова, Отдать приказ, Узнать тайны необъяснимого, Погасить пламя, Ослепить летунов, Даровать подобие жизни, Рассеять колдовство.*

23. Трон

Стены пещеры украшены всевозможным оружием, щитами и гобеленами, изображающими зловещие сцены жертвоприношений, убийств и войн. Алые занавески обрамляют высеченный из камня трон, а в центре комнаты находится массивная покрытая медью жаровня (50 з.м.), дающая свет и тепло.

- Если изучить гобелен на восточной стене, сотканный из человеческих волос, в течение двух раундов, фигуры на нём начнут двигаться и покажут сцену жертвоприношения с мужчиной-рабом и несколькими фигурами в балахонах. Верховный жрец перерезает горло рабу, и гобелен становится тёмно-красным, прежде чем вернуться обратно к первой сцене (вес 5 предметов, 1500 з.м. для коллекционера).
- В зависимости от расписания, с вероятностью 50% Хазра находится здесь с двумя охранниками, выслушивая доклад от распростёртого ниц жреца. Хазра, самоуверенный и надменный, будет допрашивать группу и прикажет им преклонить колени, предложив возможность присоединиться к Богу-быку.
- В случае схватки с вероятностью 90% обитатели зоны 25 прибудут сюда через к4 раунда.
- В случае нападения культист попытается ударить в жаровню своим топором, чтобы поднять тревогу (с вероятностью 50% проверка случайной встречи).
- Пока берсерки атакуют, Хазра использует заклинание *Страх железа* на самого сильного противника, *Проклятие кровавого бичевания* во втором раунде, и либо *Кровавую марионетку* на сильнейшего воина в третьем раунде, либо *Возбуждение* перед тем, как ворваться в бой с **Испивающим вены**, пророча смерть и разрушения.

Монстры: Хазра, 1 культист, 2 берсерка.

24. Оружейная

Тесный альков с кучами доспехов, шлемов, щитов и двумя стойками с различным оружием.

- Потайная дверь скрыта кучей доспехов (можно отодвинуть за к6 раундов). Если нажать на обесцвеченный камень, дверь бесшумно откроется.
- Здесь можно найти множество стрел, копий, топоров, мечей, коротких мечей, палиц и другого оружия.

25. Комната отдыха

По комнате расставлены три квадратных стола, кувшины и бочки с элем. На стене висит крышка от бочки с нарисованной в центре красной точкой и несколькими застрявшими кинжалами и топорами. Двое мужчин в доспехах избивают скулящего и умоляющего о пощаде человека с растрёпанными чёрными волосами.

- Берсерки поймали беглого раба и собираются бросить его в Яму отчаяния после хорошей взбучки.
- Раба зовут Скола, это жадный, но отважный вор, привлечённый слухами о богатых сокровищах в комнате Хазры. Если его попросить, он присоединится к группе, в противном случае попытается сбежать из каньона (с вероятностью 75% успешно, с вероятностью 25% будет пойман и поднимет тревогу).

Монстры: 2 берсерка.

Персонаж ведущего: Скола.

26. Комната Хазры

Пол этой просторной пещеры покрывают толстые шкуры. Альков в восточной стене занят гигантской кроватью. Горящие в нескольких жаровнях угли отбрасывают танцующие тени на кровавые символы, начертанные на стенах. У южной стены стоят два крепких сундука.

- С вероятностью 25% Хазра находится здесь, если не в **зоне 9** или **23**. Смотри расписание.
- Оба сундука заперты (ключ у Хазры).
- **Сундук #1:** три алых килта, серебряная ручная щётка в форме русалки (15 з.м.), серебряное зеркало в виде подковы (20 з.м.), три изогнутых кинжала, мешочек с цветами багровой слезы, а также священная книга одного из божеств(на выбор ведущего) с несколькими вырванными страницами, заляпанная кровью. Головной убор с бычьими рогами и цветастыми перьями. Бутылочка с кровью - **Кровь минотавра**.
- **Сундук #2:** 75 м.м., 200 э.м., 175 з.м., 100 п.м., 2 гиацинта (75 з.м. каждый), платиновый головной обруч с ярким рубином (500 з.м.) и золотой медальон в форме солнца (275 з.м.).
- На кровати лежит дневник Хазры, наполненный его медитациями. Хотя Алый пророк, несомненно, безумен, это, судя по всему, тихое, взвешенное безумие. “Кровь — это всё сущее... Кровь — это всё сущее...” и “...из строки 3:41 мы видим, что во всех мирозданиях нет поступка более осмысленного, более значительного, чем убийство...”.

27. Тайная алхимическая лаборатория

Коридор и комната построены из обработанных каменных блоков исключительного качества, а потолок выполнен в форме купола высотой 20 футов. На потрёпанной верёвке над широким, покрытым пятнами рабочим столом, подвешен скелет грифона. На столе расставлены всевозможные принадлежности: небольшие бутылочки, мерные стаканы, вонючие ингредиенты и различные алхимические инструменты, покрытые толстым слоем пыли. Вдоль южной стены стоит осевшая книжная полка.

- **Ловушка:** если коснуться костей грифона, весь скелет гремящей кучей обрушится вниз. Спасбросок уклонения, чтобы избежать к6+1 урона каждому, находящемуся в радиусе 10 футов. Производит много шума (немедленная проверка на случайную встречу).
- При изучении рабочего стола кожаный передник слетит с настенного крючка и наденется на изучающего. Если передник вынести из комнаты, он исчезнет и появится на крючке.

На столе

- Странная 6’’ статуэтка ящерицы без подставки, стоящая на потрескавшемся хрупком пергаменте. На её животе на языке мёртвой империи написано слово **Саскрат** (смотри “Новые волшебные предметы”).
- Под пустым мерным стаканом лежит гладкий круглый гипсовый камень. На нижней стороне камня выгравировано слово **Тэгос** на том же языке (смотри “Новые волшебные предметы”).
- Кусок обсидиана размером с кулак со странными неразборчивыми символами на нём. При длительном изучении (12 часов), он позволяет персонажам игроков переводить с одного языка по выбору ведущего на язык демонов.
- Среди бумаг можно найти смятые заметки с алхимическим рецептом **собачьего перца** (спасбросок стойкости или потеря обоняния на к4+1 ходов, только для собак).
- Большинство бутылочек наполнены пылью, или их содержимое испарилось. **Каждые 5 раундов поисков сверяйтесь со случайной таблицей ниже.**



На книжной полке

- Несколько побитых молью, нечитаемых книг, а также: “Чудесные пигменты Джавелора” (100 з.м.), “Книга горных растений Полунтира” (75 з.м.), “Полное собрание горных растений” (200 з.м. на первый взгляд, но на самом деле это качественная подделка, которая вызовет враждебность к персонажу со стороны гильдии травников) и “Чудесные рецепты Кровека” – написаны на дварфийском, но включает в себя рецепт для “Боевого отвара дварфов” (исцеляет к10 хп после боя, и в добавок опьяняет!) и “Огня кузни дварфов”. Эта секретная техника кузнецов, если её освоить, даёт бонус +2 ко всем проверкам на создание оружия и доспехов при использовании специальной кузни (стоимость 5000 з.м.), и позволяет персонажу ковать уникальное оружие дварфов (не ломается от обычного использования, наносит цели 1 единицу урона даже при промахе). Дварфы отдадут за эту книгу 3000 з.м., чтобы сохранить свои тайны. В случае отказа продать книгу, последуют другие способы убеждения.
- Рассохшаяся коробка с 7 свечами с цитронеллой (отпугивает жуков, когда горит).

к20	Предмет/эффект
1	Бутылка с мокрой грязью. Если открыть, она выплёскивается из бутылки на одежду открывшего.
2	**Древнее зелье лечения**, с вероятностью 25% не сработает.
3	**Зелье резких ответов.** Выпившей зелье немедленно отвечает на все замечания и обвинения наиболее раздражающим образом. Длится 6 ходов.
4	**Кубок чёрных песков.** Если метнуть песок из этого кубка, он создаст укрытие магической тьмой радиусом 30 футов, длящееся 2 раунда. Три дозы.
5	Кубок с неаппетитной на вид поганкой. Съевший гриб персонаж вместе со всей своей экипировкой увеличивается в размерах в два раза, нанося в бою удвоенные повреждения и поднимая в два раза больший вес. Действует 4+к4 хода.
6	**Зелье усиленного голоса.** Будучи выпитой, эта голубая жидкость заставляет выпившего ГОВОРИТЬ ОЧЕНЬ ГРОМКО 3 хода.
7	Бутылочка с вихрящимся пурпурным туманом. Если её открыть, туман обволакивает открывшего и на 1 ход превращает его в лёгкий туман, позворляя проникать в мельчайшие щели и отверстия.
8	**Месть Вако.** Эта бутылка наполнена оранжевой жидкостью. Если её открыть, жидкость собирается в маленький камешек, который выпрыгивает из бутылки и взрывается странным обжигающим светом, нанося к8+4 урона всем в радиусе 10’.
9	**Эликсир испытания волшебника.** В этой бутылке находится коричневый газ, который волшебники используют для испытаний студентов. После открытия бутылки газ вырывается наружу и через 4 раунда превращается в точную копию открывшего. Атакует только открывшего, имеет полностью аналогичные характеристики, способности и экипировку.
10	**Краска суккуба.** Если её нанести на кожу, она увеличивает харизму (привлекательность, внешний вид) на 5 на четыре часа. Белые зубы, причёсанные волосы, мягкая кожа, удаление шрамов и т.п.
11	Бутылка с морским кораблём внутри. Ага.. И всё. Смотрите, как гаснет огонь в глазах ваших игроков.
12	**Пузырёк голубого жука.** Внутри этой бутылки летает голубой жук. Когда бутылка открыта, жук залетает в рот открывшего. Проглотивший жука может летать 3 хода, при этом светится ярко-голубым светом.
13	Бутылочка с алмазной пылью (100 з.м.).
14	Название “**Зелье повелителя**” на этикетке. Внутри клубится чернильный туман. Открывший бутылку становится хозяином Лорда Слинка, туманной крысы, которая появляется из бутылки. Лорд Слинк: КБ 7, 6 ХП, движение 20’, исчезает в теневом измерении, когда вокруг нет тени, неуязвим для немагического оружия, сам не может атаковать. Разумен как человек, общается телепатически, подчиняется командам хозяина. Будучи убит, растворяется в воздухе, и может быть снова призван через неделю. После смерти хозяина возвращается в теневое измерение.
15	**Пузырёк воли.** Выпивший навсегда теряет 1 очко мудрости.
16	**Грязь Харо.** Эта грязь не даёт никакого эффекта, пока её не поместить в рот. Она жёстко скрепляет челюсти вместе, делая невозможной речь на 2 хода. 5 использований.
17	**Романтический одеколон.** Будучи нанесённым на кожу, одеколон распространяет умопомрачительный аромат роз в радиусе 30 футов целых два дня! 11 доз.
18	**Извинения Вако.** Эта бутылка наполнена оранжевой жидкостью. Если её открыть, жидкость собирается в маленький камешек, который выпрыгивает из бутылки и взрывается странным обжигающим светом, нанося к8+4 урона всем в радиусе 10’. Ага, Вако тот ещё засранец, или, может быть, это просто не та этикетка.
19	Кубок с кусочком окаменевшего дерева внутри. Да, оно на самом деле изрыгает яростные проклятия целый раунд. Сделайте проверку случайных встреч.
20	Стеклянная бутылка с прозрачной жидкостью и этикеткой “Не трогать”. Внутри сильная кислота, которая не действует на стекло. Это метательное оружие, наносящее 4к6 урона. Либо её можно использовать три раза, чтобы растворять металлические предметы и т.п. (не стекло).

Подвал башни

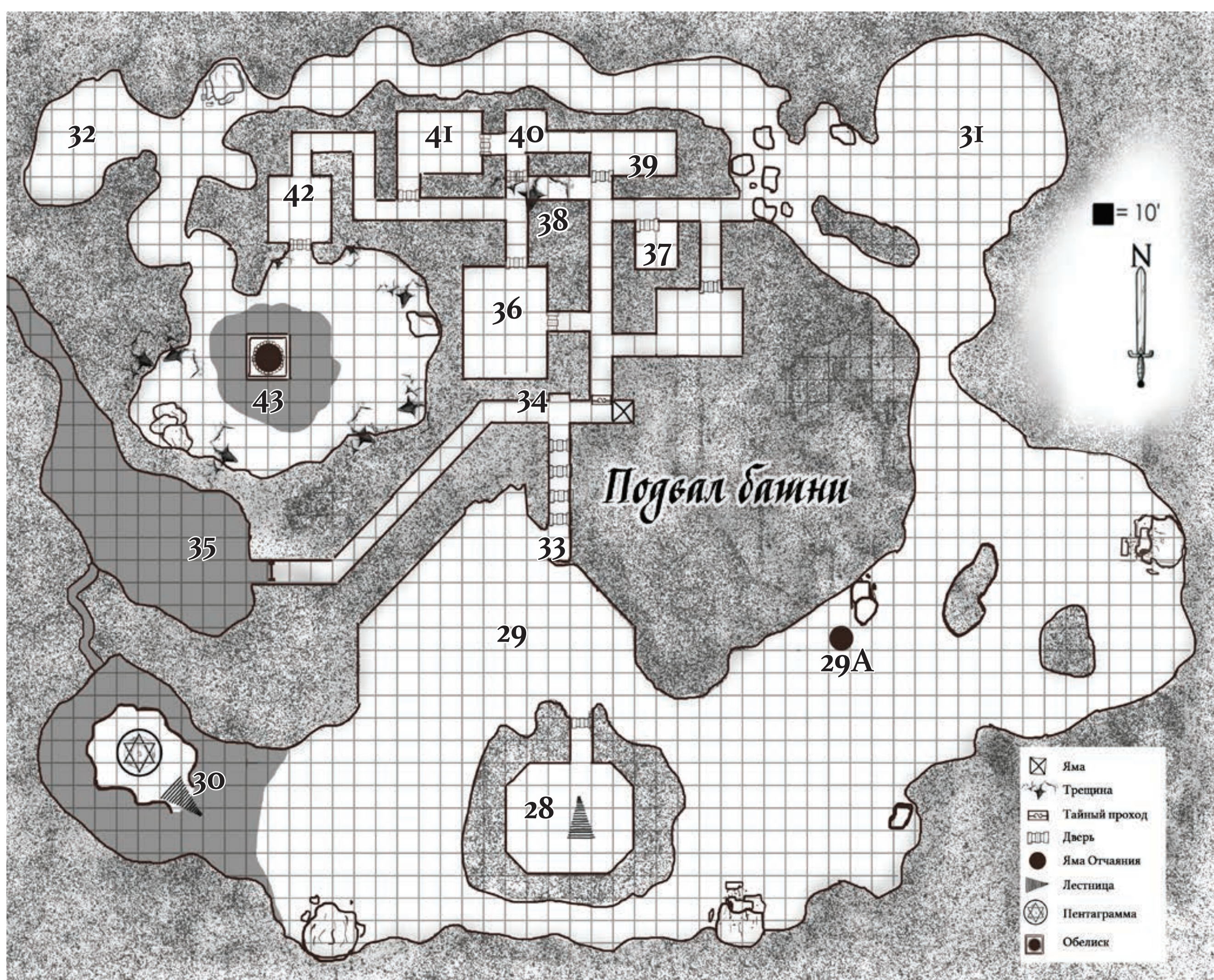
Примечание для ведущего: в пыльных комнатах и коридорах под Ямой отчаяния не видно свежих следов обитателей. Часть стен выглядит, как созданная из древнего обработанного камня, однако большая их часть состоит из обсидиановых жил. При ближайшем рассмотрении можно увидеть, что обсидиан покрыт знаками и символами, составляющими слово “Голод” на чужом языке, который можно расшифровать только читающей языки магией. Все коридоры и естественные тоннели освещены слабым серебристым светом, источаемым символами, который позволяет видеть в радиусе 10 футов. Свечение ослабевает и усиливается, почти как сердцебиение.

Каждый ход при результате броска 1 или 2 на к10 делайте бросок по приведённой ниже таблице случайных встреч.

28. Разрушенная библиотека

На полу среди рассохшихся полок разбросаны сгоревшие, заплесневевшие и сгнившие книги. Южная стена опалена дочерна, ту часть пола покрывает пепел.

- 1 ход поисков позволит обнаружить пергамент с командами для скелетов-уборщиков.
- 1 час поисков позволит обнаружить неповреждённый **свиток защиты от яда** (нейтрализация всех ядов и иммунитет к ним на к10+2 раундов) для мага, **проклятый свиток** (на закате прочитавший превращается в камень, на рассвете – обратно), жреческие свитки *Чарующие слова* и *Рука помощи*, а также слегка повреждённую карту, помеченную как Вересковая пустошь, ведущая к храму позади водопада (или куда пожелает ведущий).



29. Зона кормления

Основными элементами этой чудовищной пещеры являются странные кристаллы, выступающие из стен, настолько длинные, что почти достают до потолка высотой 20-30 футов. Пол пещеры песчаный и ровный. По песку идёт длинный неглубокий след.

- Неглубокая колея проложена гигантской обсидиановой змеёй (смотри новых чудовищ). С вероятностью 50% она будет в комнате.

Монстры: Обсидиановая змея. КБ: 17; ХД: 7; хп: 50; атака: укус +7, хвост +7; урон: 2к10/к8 + яд (спасбросок стойкости или превращение в обсидиановую статую через день, замедление при успехе (движение и количество основных действий уменьшаются в два раза, нет бонусов от ловкости, штраф -4 к КБ и атаке)); движение: 30'; СБ: 12+; навык: +2, БД: 11. **Особые способности:** Проглатывает целиком при натуральной 20 на броске атаки (жертва получает 3к6 урона каждый раунд). Неуязвима к атакам огнём и холодом, двойной урон от дробящего оружия.

29А. Яма отчаяния (дно)

Дыра находится в 30 футах наверху, закрыта тяжёлой каменной крышкой. Пол усеян черепами и костями, некоторые из них раздавлены, как будто большой тяжестью.

- Каменная крышка слишком тяжела и не может быть открыта с этой стороны, кроме как магией или суммарной силой 50 и больше.
- Внимательный поиск позволит обнаружить аметистовое кольцо на одном из костяных пальцев (300 з.м.).

30. Остров призыва

Рукотворный остров из обработанного камня возвышается из пруда глубиной примерно 5 футов. Десятифутовая выщербленная лестница ведёт наверх, где расположена обожжённая каменная пентаграмма, инкрустированная медными надписями. В центре пентаграммы к потолку вздымается дёргающаяся чудовищная когтистая рука примерно 8 футов высотой.

- Когтистая рука принадлежит незадачливому демону, Врагушу Выжигателю, запертому здесь неисчислимые века назад. Если её отрубить, рука вслепую атакует ближайшего авантюриста. Рука регенерирует, уничтожить её окончательно можно только холодом или кислотой. В противном случае Врагуш вернёт себе полную силу через день.

Монстры: Рука Врагуша. КБ: 14; ХД: 3; хп: 18; атака: удар +3; урон: к8+2; движение: -; СБ: 14+; навык: +3, БД: 12. **Особые способности:** Неуязвима к немагическому оружию. При натуральной 20 на броске атаки рука хватает оппонента, который автоматически получает урон каждый раз, пока не будет освобождён (проверка силы со штрафом -3). Рука регенерирует 1 хп за раунд, если не получает урон холодом или кислотой.

Врагуш Выжигатель: КБ: 20; ХД: 8+1; хп: 63; атака: 2 х когти +7, укус +7; урон: к8+2/к8+2/к10; движение: 30' полёт; СБ: 12+; навык: +3, БД: 10. **Особые способности:** может вызвать магическую непроницаемую тьму в радиусе 10' от цели на к10 раундов, *Страх железа* один раз за бой, телекинез (300 фунтов/30 предметов на расстоянии до 120 футов), враждебные заклинания не срабатывают с вероятностью 50%, регенерация 1 хп за раунд, неуязвим к огненным атакам. Каждый второй раунд выдыхает огонь на 3к8 урона, спасбросок уклонения для половины.

Врагуш Выжигатель напоминает помесь огненной саламандры и сваренного орка с четырьмя рядами рогов антилопы на голове. Из ужасно обожжённой нижней челюсти растут огромные клыки, закругляющиеся вверх выше носа. Если он полностью восстановит свою силу, то попытается выследить группу и отблагодарить её за то, что они избавили его векового заключения, предложив сжечь дотла и пожрать один городок или поселение на их выбор. Если с ним будут торговаться, он готов снизить предложение до нескольких домов и дюжины детей. Демон настаивает, и становится всё более враждебным, если ему отказывают.

31. Логово змеи

Стены этой пещеры полностью покрыты разноцветными кристаллами, а потолок и пол усеяны десятками сталактитов и сталагмитов. Отражающая поверхность кристаллов превращает логово в импровизированный зеркальный зал. Шипение эхом отражается от стен, а движение выдаёт присутствие нескольких скользящих существ.

- Молодые обсидиановые змеи нападают из-за кристаллов; множество отражений выдаёт их присутствие, но делает практически невозможным определение точного места. Персонажи игроков получают штраф -4 к попаданиям в первом раунде, если только не придумают какой-то способ отличить отражения от оригиналов, или обнаружить змей, не полагаясь на зрение.

Монстры: (5) Обсидиановая змея (младшая). КБ: 17; ХД: 2; хп: 14; атака: укус +1, хвост +7; урон: к8/к2 + яд (спасбросок стойкости или превращение в обсидиановую статую через день, замедление при успехе); движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 11.

32. Это жизнь, Джим

Обсидиановая стена высотой 3 фута и длиной 25 футов закругляется вокруг куска обсидиана в форме яйца. Пол усеян осколками обсидиана (всего на 50 з.м., вес 1 предмет).

- При ближайшем рассмотрении окажется, что "стена" на самом деле - мёртвая обсидиановая змея.
- Внутри яйца находится мёртвая змея. За неповреждённое яйцо (вес 20 предметов) у коллекционера можно выручить 1300 з.м.

33. Двери

Перед каждой из этих водонепроницаемых дверей установлен рычаг. При опускании рычага дверь поднимается, а предыдущая опускается.

34. Водная ловушка

Прямо напротив входа в неглубоком алькове расположено ржавое колесо. Восточный проход оканчивается ржавой решёткой, которая закрывает лаз в непроглядную тьму внизу. Из восточной стены выступают несколько ржавых железных кольев.

- **Ловушка:** Поворот колеса открывает шлюз рядом с **зоной 35**, выпуская воду. Вода вырывается в коридор, унося персонажей в стену с шипами (3к6 урона). Когда вода затапливает проход, решётка открывается, и прижатые к шипам персонажи уносятся вниз вместе с водой. Другая решётка, на 10 футов ниже, позволяет воде стечь вниз, но персонажи получают дополнительные к6 урона от падения. Ржавая решётка наверху закрывается, оставляя персонажей в ловушке, однако прутья проржавели и их можно сломать или вытащить за к6+1 ходов.
- Вода проникает сквозь потайную дверь, облегчая её обнаружение после того, как уровень воды спадёт.

35. Затопленная пещера

Эта пещера затоплена водой почти до самого потолка, всего с 1 футом воздуха сверху. Ржавое колесо, если его повернуть, открывает шлюз, и вода вытекает из пещеры за 6 раундов. В комнату вода поступает через водопад из подземного ручья (4' глубиной).

- **Ловушка:** Без мер предосторожности (например, привязать себя к чему-нибудь) после открытия шлюза вода вынесет персонажей в коридор и протащит по проходу примерно 80 футов, нанеся к8 урона.
- Медленный подземный поток ведёт в **зону 21**, если персонажи пожелают попробовать протиснуться вверх по течению.
- В **зону 30** ведёт поток шириной 6'.

36. Бойня

На полу комнаты лежат двадцать скелетов в ржавых кольчугах. Конечности скелетов охватывают позвоночники, копья и мечи торчат из раздробленных грудных клеток или лежат в сжатых костяных руках. Один из костяных воинов стоит на коленях среди разбитых останков своих древних братьев, на первый взгляд нетронутый.

- При ближайшем рассмотрении можно обнаружить, что некоторые скелеты пытались что-то начертить или выложить кровью, внутренностями и прочими телесными жидкостями. Теперь от всего этого остались только пятна на древних камнях. Одно из пятен по-прежнему читаемо: “Тьма голодна…”.
- На коленопреклонённом скелете надето серебряное ожерелье в виде скрещённых мечей с сапфирами в рукоятях (250 з.м.).

37. Уборщики

За этой дверью можно услышать шаркающие шаги и поскрипывание.

Открывшаяся дверь выпустит облако пыли, которая заполнит всю комнату на 2 раунда. Четыре хрупких от времени скелета, одетые в изношенные табарды и выцветшие ливреи, возят лысыми щётками по пыльному каменному полу.

- Скелеты остановятся и обратят взгляд к тому, кто открыл дверь, как будто ожидая инструкций. Они понимают общий и подчиняются приказам любого персонажа, знающего их командное слово (**зона 28**).
- Если на них напасть, будут себя защищать.

Монстры: (4) Скелеты-уборщики. КБ: 13; ХД: 1; хп: 6; атака: метла +1 (ломается после первого удара) или 2 x удары +1; урон: к6 или к2/к2; движение: 30'; СБ: 15+; навык: +1, БД: 12. **Особые способности**: Неуязвимость к холоду, половина урона от режущего и колючего оружия, неуязвимость к влияющим на разум заклинаниям, удвоенные повреждения от дробящего оружия.



38. Яма

Пол коридора расколот пропастью глубиной 20 футов. Вдоль южной стены коридора идёт осыпающийся уступ шириной в фут.

- Персонажи, желающие миновать пропасть по уступу, должны пройти проверку ловкости, или уступ обрушится, и персонаж упадёт вниз (2к6 урона). Если связать персонажей вместе верёвкой или использовать другие меры предосторожности, нужда в проверке отпадёт.

39. Дегустация вин

Главное место в этой комнате занимает покрытый пятнами стол на сгнившем ковре с шестью стоящими вокруг стульями. На столе стоят шесть пыльных кубков, три бутылки, штопор и три пробки. На запятнанной части стола лицом вниз лежит скелет, рука которого покоится на ноже.

- Нож сделан из серебра (50 з.м.), но это не сразу понятно из-за пятен крови.
- Если присесть, у стола появятся два призрака в древних украшениях (Фориса и Эвалик). Некоторое время они будут молча смотреть на группу, после чего предложат вина.
- Вино появится в кубках тех, кто примет предложение. У вина отличный вкус, оно восстанавливает 2к10 хит-пойнтов, но алкоголь вызывает штраф -1 ко всем броскам на попадание в течение 4 часов.
- Фориса и Эвалик готовы поболтать и весьма приятные собеседники. Если их спросить, они ответят на следующие вопросы:
  1. Они навещали волшебника Замору, который хотел им что-то показать (обелиск).
  2. Если спросить, откуда они, они упомянут названия мест.
  3. Это башня Заморы, знаменитого волшебника, астролога и алхимика.
  4. Замора попросил их взять с собой пурпурные мантии, тюрбаны и трубку. Они не знают, зачем (см. **зону 42**).
  5. Замора ушёл покурить свою трубку, но скоро должен вернуться.
  6. Оба призрака думают, что прошло только несколько минут с тех пор, как Замора ушёл. Последнее, что они помнят – странная багровая вспышка.
  7. Скелет принадлежит Невиллу, телохранителю Форисы. Когда она это упомянет, то будет выглядеть шокированной внезапным воспоминанием. Она помнит, как снаружи раздался громкий шум, а Нэвилл перерезал себе горло. После этого она покачает головой и откажется говорить об этом дальше.
- Если налить в кубки Форисы и Эвалика святую воду и дать им выпить, они обретут покой.

Сокровища: серебряный штопор в форме дьявола с завитым рогом (45 з.м.), серебряный нож (50 з.м.) и хрустальные бокалы (75 з.м. за набор, грязные, ценность видна, только если их очистить).

40. Винный погреб

На нескольких стеллажах лежит множество пыльным винных бутылок (немаркированных).

- Большая часть вина испортилась и вызовет у персонажа тошноту, если его выпить (спасбросок стойкости или штраф -2 к броскам атаки/спасброскам).
- Пять бутылок эльфийского вина с виноделен Безликого Принца (300 з.м. каждая), 2 бутылки Нзембианского вина грёз (150 з.м. каждая).

41. Лаборатория

В комнате до сих пор присутствует слабый запах озона. Камни в северной стене опалены, часть пола покрывают странные магические символы. В юго-западном углу комнаты у покрытого манускриптами стола призрачная фигура молодого человека что-то яростно пишет на свитке, неразборчиво бормоча себе под нос. Рядом со столом стоит макет каменной башни высотой примерно пять футов с прозрачными стенами.

- Макет имеет шесть этажей, включая подвал. Подвал должен выглядеть знакомым, но естественные пещеры с кристаллами не показаны, а также присутствует проход, соединяющий его с **зоной 28**. На остальных этажах расположены комнаты, которые можно встретить в башне волшебника. Крошечные призрачные человеческие фигуры ходят по залам макета, изображая повседневную деятельность и работу по дому (безобидны), другие фигуры в мантиях бродят по залам или практикуют магию. Наблюдатели могут с лёгкостью заметить потайную дверь в **зоне 34**.
- Чернила давным-давно кончились, но призрак повторяет движения, используя тот же кусок пергамента. Свиток был переписан столько раз, что ни одно предложение невозможно разобрать.
- Призрак может поделиться информацией, но не оторвёт взгляд от своей работы. Он скажет, что его зовут Йорленд, и он занят копированием свитков заклинаний для мастера Заморы. Если его расспросить, в ответ он по большей части бормочет что-то неразборчивое, но упоминает обелиск и странных существ из теней. “Чёрная змея растёт…”, “…уборщики жалуются, что обсидиан появляется на стенах…”, “… Клянусь, я видел пять глаз, глядящих на меня из теней…”, “Когда-нибудь придётся прибраться в комнате Хранителя, уф, ненавижу дым трубки”, “Надеюсь, Фориса скоро придёт, у неё прекраснейшие глаза”, “Красные огни? Ты их разве не видел? Мастер считает, что они безобидны”, “Мастер настоял, чтобы её построили над местом падения”.
- Если кто-нибудь скажет ему перестать трудиться, он сделает глубокий вдох, улыбнётся и начнёт медленно растворяться, положив на стол перо.
- Перо проклято. Если его поднять, поднявший должен пройти спасбросок духа, или начать писать предложение: “Одеты в полночь, Солнце затмевают” снова и снова, бесконечно (необходимы заклинания, рассеивающие заклятия).

42. Хранитель имён

В центре этой комнаты стоит экзотический латный доспех, каждый дюйм которого покрыт мельчайшими

рунами сковывания и удержания. Пустые руки доспеха сложены, как будто раньше они держали двуручное оружие. Его пустой взгляд, похоже, пронзает каждого стоящего у входа, как будто это непрошеный гость. Позади доспеха виднеются большие двустворчатые двери из обсидиана, украшенные серебряными рунами. Руны загибаются, создавая пять серебряных овалов – по два на каждой створке и один на стыке.

- Если кто-нибудь войдёт в комнату, доспех заговорит. Его голос невероятно глубок, как хор, ревущий из колодца расплавленного стекла. "МЫ ЗНАЕМ ИМЕНА ВСЕГО. УХОДИТЕ НЕМЕДЛЕННО ИЛИ ПРИСОЕДИНИТЕСЬ К НАМ В ЭТОМ ПРОКЛЯТОМ МЕСТЕ". Больше ни на какие вопросы он не отвечает. Если персонажи игроков не отступят немедленно, всё начнётся (смотри ниже)
- **Ловушка:** Если кто-то прикоснётся к двери, ведущей в **зону 43**, серебряные овалы вспыхнут, нанеся пяти разным целям по 2к8 урона. При успешном спасброске духа наносится только половина урона. Воры получают +2 к обнаружению ловушки, но не могут её обезвредить. Рассеивающие магию заклинания обезвреживают ловушку, открывающие порталы заклинания работают нормально, открывая дверь без задействования ловушки.

Монстры: Хранитель имён. КБ: 18; ХД: 7; хп: 42; атака: особая или удар +7; урон: особый или к10; движение: 15' (не может покинуть комнату); СБ: 12+; навык: +3, БД: 12.

Хранитель имён. Ужасающе создание из безжизненной бездны, пойманное в ловушку тюрьмы из железа.

Хранитель действует 1.5 раза за раунд: один раз согласно своей инициативе, и второй в конце каждого второго раунда. Он выберет целью ближайшее существо и начнёт перечислять его имя, происхождение, место рождения, мечты, страхи, тайны и, наконец, его судьбу и предназначение. Он неумолимо продолжает свою речь, и его контроль над персонажем увеличивается по мере перечисления. Получив урон, он переключится на того, кто этот урон нанёс. Наречение влияет на всех разумных существ, владеющих каким-то языком. Слова Хранителя преодолевают барьеры языков и понятны всем, на кого направлены. Даже глухота даёт лишь частичную защиту, позволяя персонажу пройти спасбросок духа, чтобы избежать наречения (если Хранитель действует дважды за раунд, персонажу придётся сделать спасбросок и при втором наречении). Эффект от наречения будет держаться 1 месяц, или пока Хранитель не будет убит.

Примечание для ведущего: это сложное создание. Проще всего поместить жетон или отметку рядом с каждым персонажем, который был целью Хранителя, чтобы отслеживать прогресс наречения.

1. **Истинное имя.** Когда Хранитель произносит истинное имя персонажа, того охватывают дурные предчувствия. Он получает штраф -1 к броскам атаки и повреждений. Хранитель становится неуязвим к его безоружным атакам и попыткам схватить.
2. **Атрибуты.** Хранитель перечисляет свойства и происхождение самого ценного имущества персонажа и то, чего он с их помощью достигнет. Мастерски выполненное оружие и богато украшенные доспехи оказываются примитивными и бесполезными. Персонажа охватывает отчаяние, и он получает штраф -2 к броскам атаки и урона (не ниже 1). Оружие, которое в настоящий момент держит в руках персонаж, не может нанести Хранителю урон или наложить негативные эффекты, пока персонаж жив.
3. **Происхождение.** Хранитель раскрывает каждое действие персонажа, показывая, что тот лишь плывущий по реке листок. Персонаж понимает полную бесполезность дальнейшего сопротивления, получая штраф -4 к броскам атаки и урона (не ниже 1). Если персонаж может сотворять заклинания, они больше не затрагивают Хранителя. Маги могут по-прежнему использовать заклинания на других персонажей, жрецы же не могут сотворять заклинания, поскольку воспринимают себя как рабов, которые выбрали своё служение только из-за действия слепых природных сил.
4. **Судьба.** Хранитель объясняет персонажу следствия существования в полностью детерминированной вселенной. Всё, что персонаж когда-либо совершил, произошло бы в любом случае, независимо от намерений и убеждений персонажа. Персонаж понимает, что его судьбой всегда было слиться с Хранителем. Персонаж должен пройти спасбросок духа. Успех означает, что он продолжает сражаться, даже зная, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, перемещаясь с половинной скоростью и действуя только в каждом втором раунде. В случае провала персонаж переходит под контроль Хранителя и теряет все полученные ранее штрафы от наречения.
5. **Рок.** Это исключительное действие: Хранитель наречёт персонажа в пятый раз, только если у него под контролем находится не меньше двух героев. Хранитель обрывает нить судьбы персонажа и добавляет к своей. Из доспеха Хранителя вырывается ужасающий белый свет. Персонаж полностью поглощается на самом фундаментальном уровне, оставляя после себя лишь соляной столп. Хранитель восстанавливает к8 хит-пойнтов за уровень поглощённого. Убитого таким образом персонажа можно вернуть только при условии, что Хранитель мёртв, а от тела осталась хотя бы щепотка соли; при этом воскрешённый полностью теряет одну свою случайную черту.

Хотя Хранитель крайне опасен, у него есть свои слабые места. В случае с наречением неупокоенных существ, считайте, что они попадают под действие заклинания *Изгнать неупокоенных*; других эффектов на них не накладывается. С существами, иммунными к наречению (конструкты, жижи, собаки и т.п.), Хранитель сражается железными кулаками, нанося к10 урона.

Хранитель связан с комнатой и не может покинуть её ни при каких обстоятельствах. Его хит-пойнты не восстанавливаются естественным путём, только при поглощении других. Поскольку он похож на нежить, хотя и на более фундаментальном уровне, он подвержен действию заклинания *Изгнать неупокоенных*. При изгнании Хранитель сбрасывает счётчик наречения всех

персонажей и должен нарекать их снова. Магическая тишина лишит Хранителя возможности нарекать на один раунд, после чего будет автоматически рассеяна. Заклинания приказа или очарования, сотворённые на наречённых персонажей, уменьшают их счётчик наречения на 1 шаг (например, с **Судьбы** на **Происхождение**). Хранитель не может причинять вред тем, кто носит пурпурную мантию, тюрбан и трубку, или кто выглядит таким образом с помощью иллюзий.

Сокровища: древний доспех (КБ 18, нагрузка 3/4, -3 к трём спасброскам, вызывает у окружающих тревогу и беспокойство, -2 к броскам реакции и социальным проверкам в присутствии владельца, великолепие +4, стоит минимум 10000 з.м.), **Рука Хранителя**.

43. Обелиск, что жаждет

Вся пещера полностью покрыта обсидианом, а из центра в стороны расходятся трещины. На сыром полу лицом вниз распростёрт скелет, сжимающий впечатляющий двуручный молот (**Звездопад**). Он лежит там, где упал, головой к шестифутовому обелиску, окруженному темной лужей странной вязкой жидкости. С поверхности обелиска зловеще взирают пять больших знаков (похоже на дверь в **зоне 42**).

В десяти футах над обелиском находится вершина чудовищных размеров перевёрнутой пирамиды из чёрного как смоль камня, которая занимает большую часть находящегося на высоте 30 футов потолка. Время от времени на вершине пирамиды появляется и падает вниз капля крови, которую обелиск мгновенно поглощает.

Стены пульсируют тошнотворным багровым светом, который, похоже, усиливается со временем. С каждой вспышкой (каждый третий раунд) персонажей охватывают чужеродные видения огромных водоворотов времени и пространства, холодной тёмной вселенной, освещённой тлеющими угольками звёзд, по которой плывут огромные корабли из чёрного камня, и холодных залов, населённых чудовищными обсидиановыми ужасами.

- Пирамида – это нижняя часть обсидиановой платформы (**зона 9**).
- Персонаж получает 1 единицу урона каждый раунд, если находится в воде или касается обелиска или пирамиды без какой-то защиты (например, Оберег смерти).
- Через два раунда после того, как персонажи вошли в комнату, вязкая жидкость вокруг обелиска покроется рябью, из неё выйдут несколько обсидиановых скелетов с рогами и нападут. Обелиск начнёт выпускать туман (безвредный).
- Через шесть раундов после входа в комнату, выпускаемый обелиском туман превратится в Обсидианового повелителя (см. Новые монстры).
- Двуручный молот или другое дробящее оружие может разбить обелиск (КБ 15, хп 100) и положить конец злу, в том числе и существам, которых он создал.

Монстры: (4) Обсидиановые скелеты. КБ: 17; ХД: 2; хп: 15; атака: копьё +1; урон: к8; движение: 30’; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12. **Особые способности:** неуязвимость к заклинаниям, воздействующим на разум, параличу, к заклинаниям против нежити, к атакам огнём и холодом, половина урона от режущего и колющего оружия, двойной урон от дробящего.

(1) **Обсидиановый повелитель.** КБ: 18; ХД: 8; хп: 60; атака: 3 х когти +7, хвост +7; урон: к6/к6/к6/к10+яд; движение: 30’; СБ: 11+; навык: +3, БД: 12. **Особые способности:** Яд – 3к6 урона, спасбросок стойкости для избегания половины; первый провал – замедление (движение и количество основных действий уменьшаются в два раза, нет бонусов от ловкости, штраф -4 к КБ и атаке), второй провал – мгновенное превращение в обсидиановую статую. Луч из глаз – спасбросок духа или потеря одного уровня опыта.

Сокровища: Звездопад (см. “Новые волшебные предметы”).

Что происходит?!

Обелиск, что жаждет – это гробница одного из Тзитзимитл, давно исчезнувшей цивилизации вампирских существ, которые приносили беды звёздам во времена, когда вселенная не была ещё столь светлой. Это существо долго покоилось в своей гробнице, пока кровь жертвоприношений, совершаемых колдуном Заморой, не разбудила его.

Будучи слишком слабым, чтобы принять физическую форму, Обелиск свёл обитателей башни с ума, заставив их сражаться друг с другом в надежде получить силу от бойни. Колдун Замора слишком поздно понял свою ошибку.

С приходом Хазры, у Обелиска появилась новая марионетка, и практически бесконечные жертвоприношения дают ему достаточно силы, чтобы пробудить своих слуг, предвещая своё прибытие. Для того, чтобы пробудить Тзитзимитл в его полной силе, потребуется кровь целой нации.

Заключение

Разрушение обелиска приведёт к тому, что всё им порождённое (существа, платформа, обсидиан и т.п.) рассыплется в мелкую пыль, больше не представляя опасности для мира.

Если Хазра бежит, он будет стремиться отомстить виновникам своего падения и вполне может стать регулярно возвращающимся злодеем. Окружающие деревни со временем определённо узнают о поражении Хазры и могут отблагодарить группу по усмотрению ведущего (бесплатный постой, пир в их честь и т.п.).

Если пройдёт семь дней, обелиск выпустит могучего Обсидианового повелителя (14 ХД, 20’ высотой), который будет опустошать окрестности по ночам, отступая лишь днём. Выполняя его команды, обсидиановые скелеты будут приносить трупы после этих нападений, чтобы скармливать их кровь обелиску.

Обсидиан продолжит покрывать окружающее пространство со скоростью два фута в день, пока не затмит солнце...

ПРИЛОЖЕНИЯ



ПРИЛОЖЕНИЕ I. НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Кровавое копьё (кровь, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Для этого заклинания необходим источник крови. Можно использовать кровь из трупа, кровь любого раненого существа в пределах 10 футов (но взять кровь можно только с согласия этого существа), или даже свою собственную (к4 урона). Кровь вырывается из источника, и висит на месте. Заклинатель кристаллизует её, придавая форму дротика. При успешном броске атаки (с добавлением бонуса мудрости и дополнительного бонуса +1 за каждые три уровня жреца с округлением вверх) дротик наносит цели в радиусе 30 футов к6 урона + модификатор мудрости. Заклинатель получает один дротик за каждые три своих уровня с округлением вверх до максимума в пять штук. Дротик существует в течение 10 раундов и в случае промаха разливается лужей крови.

Возбуждение (кровь, основное действие, 1 очко веры, младшее)

При сотворении этого заклинания заклинатель испускает пронзительный вопль, и его кровь наполняется энергией и силой Бога-быка. Кровь льётся из его глаз и рта, и он может лишь выкрикивать молитвы, восхваляющие Бога-быка (что делает невозможным сотворение других заклинаний в это время). Заклинание даёт бонус +1 ко всем броскам атаки, а также для проверок при действиях, основанных на физической силе (сгибать прутья, поднимать ворота, открывать двери и т.п.).

Заклинание действует к2раунда + 1 раунд за уровень жреца, и становится сильнее по мере роста уровня заклинателя. Уровни **1-3: +1, 4-6: +2, 7-9: +3, 10+: +4.**

Проклятие кровавого бичевания (кровь, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Указав своим пальцем, и произнеся запретное слово "Зи!", заклинатель заставляет кровь неверного закипеть. Цель гнева заклинателя получает к6 урона плюс модификатор его мудрости за каждые три уровня с округлением вверх. Если цель успешно пройдёт спасбросок духа, она получит половину урона.

Заклинание не действует на существ, не имеющих крови.

Переливание крови (кровь, основное действие, 2 очка веры, старшее)

При сотворении этого заклинания жрец может выбрать цель и нанести себе любое количество любых костей урона; этот урон невозможно уменьшить или отменить никакими способами. Выбранная цель восстановит удвоенное количество хит-пойнтов. Также жрец делится с целью всеми эффектами, которые затрагивают его кровь (от ядов, болезней, настоек и т.п.), если та провалит спасбросок стойкости.

Змеиная кровь (кровь, основное действие, 3 очка веры, великое)

Для этого заклинания необходим свежий труп (1 день на уровень заклинателя) или пинта крови. Заклинатель оживляет кровь, придавая ей форму гадюки, и посылает её атаковать выбранную цель.

Змея вырывается из выбранного тела или умирающего существа кровавым взрывом и бросается к жертве. Укус гадюки ядовит, но те, кто успешно проходит спасбросок стойкости, получают только половину урона. Гадюка связана с трупом или источником крови своим змеиным телом. Она может атаковать цели в радиусе 2 футов от трупа за уровень заклинателя.

Заклинатель может использовать в качестве ингредиента находящегося неподалёку неупокоенного, при условии, что в том ещё осталась кровь и он не старше 1 дня на уровень заклинателя. Разумная нежить получает спасбросок, и в случае успеха обретает иммунитет к данному заклинанию. Попавший под действие заклинания неупокоенный не может двигаться и атаковать, но сохраняет свой класс брони.

Характеристики кровавай гадюки приведены в таблице ниже. Заклинание длится 1 раунд плюс 1 раунд за каждый уровень жреца.

Характеристики кровавой гадюки				
Уровень заклинателя	КБ	ХП	Атака	Урон
1-3	17	к4,+1/уровень	+1	к4,+1/уровень
4-6	18	2к4,+1/уровень	+3	2к4,+1/уровень
7-8	20	2к4,+2/уровень	+4	2к4,+2/уровень
9-11	21	3к4,+2/уровень	+5	2к4,+2/уровень
12-13	22	3к4,+2/уровень	+6	3к4,+2/уровень
14+	23	4к4,+3/уровень	+7	4к4,+3/уровень

Кровавая марионетка (кровь, основное действие, 3 очка веры, великое)

Заклинатель выбирает целью гуманоидное существо (ростом не выше 7’) в пределах 60 футов и контролирует его тело, если жертва не пройдёт спасбросок духа со штрафом -2. Контроль над кровью внутри существа позволяет управлять его движениями, но заклинатель должен полностью сосредоточиться на этом процессе. Жрец может направить жертву атаковать других существ, но при этом управляемая цель получает -2 к броскам атаки. Цель не может сотворять заклинания и использовать свои специальные способности. Если цель просто стоит неподвижно, заклинатель может в процессе контроля совершать другие действия во время раунда (однако сотворение других заклинаний прервёт действие кровавой марионетки). Заклинание длится 1 раунд за уровень жреца.

Кровные узы (кровь, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

При сотворении этого заклинания жрец может выбрать любое количество противников в радиусе 30 футов, после чего получит количество костей урона к8, равное числу выбранных врагов. Этот урон невозможно уменьшить или отменить никаким способом, и, если в результате жрец оказывается смертельно ранен, заклинание отменяется. Если же заклинатель остаётся на ногах, каждый из выбранных им противников получает вдвое больше полученного жрецом урона.

Заклинание не действуют на существ, не имеющих крови.

Путь крови (кровь, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Сотворив данное заклинание, жрец получает возможность появляться из любой лужи крови размером не меньше крысы в пределах 60 футов от него. Заклинатель может появляться и из живых существ, имеющих подходящее количество крови, при этом урона цели не наносится. Во время действия заклинания жрец знает точное положение всех источников крови в радиусе 60 футов. Эффект заклинания длится 1 ход на уровень жреца.



Приложение 2. Новые волшебные предметы

Амулет Быка

Этот латунный медальон в форме бычьей головы постоянно нашёптывает владельцу призывы к кровопролитию, убийству и бессмысленному насилию. Трещина на амулете говорит о том, что в прошлом он был повреждён, и теперь его скрепляет кусочек шнура. Произнеся командное слово, владелец 1 раз в день может призывать из самого Багрового рая скелет минотавра, покрытого кровью жертвоприношений. Существо выполняет волю владельца в течение 1 хода, но подчиняется только приказам, которые позволяют ему убивать.

Костяной минотавр. КБ: 12; ХД: 3; хп: 24; атака: рога +3, укус +3; урон: к8/к4; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12.

Если минотавр будет уничтожен, его можно будет призвать не раньше, чем через неделю. Если минотавра изгоняют магией, он возвращается обратно в амулет.

Бутыль старой крови

Это простая бутыль с вмятинами, которая, тем не менее, всё ещё способна безопасно хранить в себе жидкость долгие века. По слухам, в **Бутыли старой крови** по-прежнему хранится кровь первого из Алых пророков, Алого Кравака. Эта кровь, как говорят, наполнена могуществом самого Бога-быка, и всё ещё сохраняет большую часть своей силы, давая выпившему мощь самого Алого Кравака.

Выпивший **Старую кровь** немедленно начинает слышать биение сердец всех живых существ в радиусе 10 футов. Эта способность уменьшает вероятность быть застигнутым врасплох или стать жертвой скрытной атаки, давая бонус +4 к соответствующим проверкам. В больших группах людей (10 и больше), с вероятностью 10% какофония их сердцебиения вызовет безумие, и тогда выпивший должен пройти спасбросок духа. В случае провала в начале каждого раунда персонаж должен **бросать к10**: на **1** он будет уходить от толпы, на **2-6** – стоять на месте в замешательстве, не обращая внимание на окружающих, на **7-9** – атакует ближайшее к нему существо, на **10** будет действовать как обычно один раунд. Это замешательство длится, пока персонаж не окажется как минимум в 30 футах от толпы.

Один раз в день, выпивший может впасть в ярость берсерка, и получить бонус +2 к атаке и урону, вместе со штрафом -2 к КБ и всем спасброскам. Кроме того, выпивший может продолжать сражаться, пока его хит-пойнты не достигнут отрицательного значения, равного его телосложению, и только после этого пасть от ран. Ярость длится, пока в пределах видимости не останется ни одного живого существа, или пока берсерк не прервёт её сам. Чтобы освободиться от ярости, выпивший должен успешно пройти проверку мудрости со сложностью 9, на что ему даётся три попытки. Вторая и третья попытка производятся со штрафом -2 и -4 соответственно, и на каждую попытку тратится целый раунд.

Все эти способности постоянны, избавиться от них можно только заклинаниями, снимающими проклятие. В бутыли достаточно крови на одну дозу.

Гарум

Гарум – это прекрасный золотой шлем, обладающий ужасным свойством. Шлем излучает красное сияние и позволяет видеть на 90 футов с помощью инфразрения. Он является сосудом для злого духа Гарума, который, по слухам, принадлежал к внушающей ужас Семёрке, элитным воителям Ужасного императора Морваса.

Шлем пытается овладеть тем, кто его надевает. Чтобы этого избежать, необходим успешный спасбросок духа со штрафом -4.

Гарум наслаждается сражениями, увечьями и стенаниями своих врагов. Те, чьё сознание он подчинил, отрубают части тел, завывают, празднуя победу, и долго продолжают уродовать трупы врагов даже после их смерти. Шлем может говорить через своего владельца на языках орков, гоблинов, гноллов и багберов. **Гарум** даёт бонус +1 к броскам атаки против эльфов и дварфов. Наконец, при ношении **Гарум** увеличивает силу владельца на 1. Для того, чтобы освободиться от контроля **Гарума**, необходимы заклинания, снимающие проклятия, после чего владелец сможет снять шлем.

Гениальный инструмент неизбежного заточения Назириона, или "Якорь"

Большинство владельцев уставали от настоящего названия этого предмета и укорачивали его до “Якоря”. “Якорь” выглядит как ониксовый куб размером примерно с шестигранную игральную кость. После того, как выбрана цель и произнесено командное слово, “Якорь” увеличивается в размере и весе. Размер никогда не превышает куба со стороной 4 фута. Вес “Якоря” увеличивается, пока не превысит вес цели в шесть раз. В верхней части куба появляется петля, к которой можно прикрепить цепь.

“Якорь” может неверно оценить свою цель. Например, человек, сила которого увеличена магией сверх обычных пределов, может по-прежнему перемещаться с “Якорем”.

“Якорь” не действует на цели выше 10 футов ростом. Барды и мудрецы уверены, что существует неразрушимая цепь – спутник “Якоря”, которая называется “Изобретательное приспособление неотвратимого бессилия Назириона” или “Цепь”.

Звездопад

Звездопад - это тяжёлый двуручный молот, выкованный из метеоритного железа. Он считается магическим оружием и наносит целям 2к6+2 урона. При использовании в бою Звездопад начинает издавать низкий гул и потрескивает

багряной энергией при успешных ударах. По команде Звездопад может испускать багряное свечение радиусом 5 футов. Звездопад практически неизвестен мудрецам, но некоторые считают, что он был выкован из той же упавшей звезды, которая принесла Обелиск, что жаждет.

Испивающий вены

Этот зловеще зазубренный боевой топор из дварфийской стали считается магическим оружием с бонусом +2 к попаданию и урону. Топор выполнен в виде головы дракона, изрыгающей пламя, и край этого пламени служит лезвием. Каждый успешный удар, помимо нанесения урона жертве, исцеляет владельца на 2 хит-пойнта. Убитая цель превращается в полностью обескровленный труп. Один раз в неделю **Испивающего вены** необходимо кормить кровью жертвы размером с человека, иначе он теряет все свои магические свойства, пока они не будут восстановлены соответствующим кровопролитием.

Клыки змеи

Клыки змеи выглядят как покрытые рунами клыки гигантской кобры или другой подобной ядовитой змеи и являются предметом желаний убийц и змеепоклонников. Чтобы воспользоваться этим волшебным предметом, владелец должен сперва удалить два своих клыка, и поместить вместо них **Клыки змеи**. Они формируют связь с владельцем за пять минут, за то же время их можно удалить. Вместо обычной атаки владелец может атаковать **Клыками змеи**, нанося 1 очко урона, после чего цель должна пройти спасбросок стойкости, или будет парализована на 1 ход.

Говорят, что существуют другие версии этого артефакта с другими типами яда. Тех, кто пользуется или владеет **Клыками змеи**, избегают, считая их агентами зла.

Кровь минотавра

Эта красная как роза хрустальная бутылочка содержит усиленную волшебством кровь минотавра. Вместе с использованием головного убора, скипетра или другого подходящего церемониального атрибута, кровь наносят на лицо цели. Через к4 раунда цель превращается в минотавра, получая все его характеристики (и исцеляясь на 2к8 хит-пойнтов): КБ: 14; атака: рога +7 или укус +7 или оружие +7; урон: 2к8 или к4 или оружие+2; движение: 30’.

При каждом использовании **Крови минотавра** у цели есть накапливающийся 10% шанс заразиться странной формой ликантропии, перманентно превратившись в минотавра. После этого цель превращается в свою оригинальную форму только в ночь полнолуния. Чтобы избавиться от превращений, необходимо заклинание снятия проклятия, сотворённое жрецом не ниже 8 уровня. Любой маг 5 уровня и выше, знающий секрет **Крови минотавра** может создать новую дозу, для чего требуются редкие травы стоимостью 500 зм, а также пинта крови минотавра.

Примечание: без головного убора, скипетра или другого символа, изображающего быка или минотавра, **Кровь минотавра** не оказывает никакого действия.

Перо Корви

Это перо коатля, внешне отличающееся от прочих только своим серебряным стержнем, может создавать кучу перьев, достаточную для постели. Эффект длится 12 часов (но может быть отменён раньше), после чего куча превращается обратно в единственное перо. Легенда о герое-полурослике по имени Корви, который всегда скучал по домашнему уюту, широко известна в любом сообществе полуросликов. Корви владел несколькими предметами, делающими его жизнь авантюриста комфортной насколько возможно. К несчастью, после его смерти от старости в возрасте 148 лет, его имущество было разделено между множеством жадных родственников, и со временем рассеялось по миру. Говорят, среди прочих примечательных предметов были ложка, кружка, ботинки, пряжка ремня, трость и чучело попугая. Тот, кто соберёт все эти предметы, будет надёжно защищён от множества невзгод жизни авантюриста, и наконец-то сможет искать приключения в комфорте.

Плащ бесстрашия

Изысканное одеяние из древней кости, золота и алого шёлка, сотканного ослеплёнными мистиками, чтобы добавить стали в сердца развращённым ублюдкам-императорам давно затерянных Ки-Тая и Лан-Сум. Из плеч этого царского облачения выдаются два рога тура, вселяющие страх в сердца врагов владельца. **Плащ бесстрашия** делает владельца неуязвимым к страху и подобным эффектам. Один раз за день владелец может призвать древнюю силу плаща на древнем языке Ки-Тая, чтобы устрашить одну цель на шесть раундов, дав ей -2 ко всем броскам атаки против владельца.

Преграда завоевателя

Преграда завоевателя – это щит в виде блестящего золотого диска, на котором выгравирован слабо различимый силуэт солнца. На внутренних ремнях вышиты золотые руны защиты и победы. Преграда завоевателя считается магическим щитом с дополнительным бонусом +1 к КБ. По команде щит излучает мягкое золотистое сияние в радиусе 10’. Истинная сила щита открывается во время боя. Три раза за день владелец может на один раунд передать бонус +1 от щита своему оружию. Обычное оружие в этом раунде действует как волшебное с бонусом +1, а щит теряет бонус к классу брони. Эффект действует, даже если оружие уже волшебное.

Рука Хранителя

В этой перчатке всё ещё хранится какая-то крошечная часть могущества Хранителя имён. Хранитель, неживущая ошибка в самой ткани реальности, обитал в чёрных пропастях между звёздами и темнейших областях космической бездны, питаясь именами путешественников, пока не был пойман и скован колдовством Заморы.

Надетая перчатка передаёт часть знаний Хранителя владельцу. Если указать на кого-то перчаткой, та немедленно раскроет его имя, место рождения и один тёмный секрет или изъян. Сделать это можно 1 раз в день. Перчатка излучает невыносимое зло, и носящий её персонаж со временем становится более холодным, отстранённым и жестоким.

Саскрат

Саскрат - это шестидюймовая статуэтка хамелеона без подставки. После того, как произнесено его имя, **Саскрат** оживает и начинает двигаться к ближайшей бутылке с зельем, кувшину или даже бурдюку с водой или вином, после чего вскарабкивается к горлышку. Он окунает свой язык в зелье и пробует жидкость. В зависимости от жидкости, ящерица меняет цвет: болезненно-зелёный в случае яда, красный для вредоносных эффектов, розовый в случае лечения, голубой для превращений, жёлтый для прорицаний (например, зелья поиска сокровищ), и бесцветный в случае воды, вина и прочих алкогольных напитков. Если ящерицу атакуют и убьют во время тестирования (КБ 13, хп 4), предмет будет уничтожен. **Саскрата** можно использовать три раза в день.

Тэгос

Это гладкий круглый гипсовый камень. Когда произносится его имя, он нагревается и нагревает жидкость до 125°C за 6 раундов. Камень сохраняет тепло до 1 часа, после чего отключается, но при желании его можно тут же использовать снова. Несмотря на жар, он ничего не поджигает, даже если на него поместить что-то горючее. Сообразительные авантюристы могут уловкой заставить противника поднять **Тэгос** – в этом случае враг будет получать к4 урона, пока камень будет у него в руках.



Приложение 3. Монстры и персонажи ведущего

Аколиты

КБ: 11; ХД: 1; хп: 15; атака: оружие +0; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: +1, БД: 8, очки веры: 3.

Типичные заклинания: *Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение*.

У каждого к20 м.м., к6 с.м. и к4 з.м. Одеты в алые мантии. Вооружены кинжалами (60%), короткими мечами (10%) или топорами (10%).

Они носят потрёпанные мантии, расшитые ужасными изображениями Бога-быка. Вместе с их выбритыми головами, густая сеть шрамов от нанесённых себе ран придаёт им почти нечеловеческий вид.

Безумец

КБ: 10; ХД: 1; хп: 5; атака: 1 оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8.

Настаивает, чтобы Сэр Цыплёнок следовал за ним. Вопит тонким голосом при первых признаках боя.

Берсерки

КБ: 11 (12 со щитом); ХД: 3; хп: 24, 21, 18; атака: 1/2 оружие +4; урон: оружие+2; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12. У каждого к20 м.м., к8 с.м. и к12 з.м., каждый носит шлем с бычьими рогами и сигнальный рог.

Оружие: двуручный меч (40%, к10), полуторный меч (30%, к8) или топор и щит (30%, КБ 7, к6).

Изображение Бога-быка покрывает их лица полностью, кроме налитых кровью глаз со зрачками размером с булавочные головки. Шлем превращает их боевой клич в металлическое, нечеловеческое рычание.

Бойцовые псы

КБ: 13; ХД: 2; хп: 15; атака: укус +1; урон: к4+1; движение: 40'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8.

Бык

КБ: 13; ХД: 4; хп: 28; атака: 2 х рога +3; урон: к6/к6; движение: 40'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 8.

Особые способности: при атаке с разбега наносит 3к4 урона плюс к4 копытами.

Бык Небес

КБ: 14; ХД: 8; хп: 54; атака: 2 х рога +7, 1 копыта +7; урон: 2к8/2к8/к6, двойной урон при атаке с разбега; движение: 90'; СБ: 11+; навык: +2, БД: 8.

Урон только от магического оружия, неуязвим к колющему, половина урона от режущего и от огня. Двойной урон от молнии и холода. При проваленной проверке боевого духа впадает в ярость.

Гибельное дыхание: 1 раз в ход 30 футовый конус багрового тумана. Находящиеся внутри конуса должны пройти спасбросок уклонения, иначе все успешные атаки против них в течение 1 хода вызывают накапливающееся кровотечение (1 очко урона за раунд), пока не будет получено лечение или раны не будут перевязаны.

Бык Небес беспрекословно подчиняется указаниям призвавшего его персонажа, но каждый раунд боя должен проходить **проверку боевого духа**, и в случае провала впадает в ярость, затаптывая всех в пределах видимости. Остаётся призванным час, но после начала боя исчезает ход спустя.

Велан-кентавр

КБ: 16; ХД: 4; хп: 32; атака: 2 х копыта +3, копьё +3; урон: к6+1/к6+1/к8+1; движение: 40'; СБ: 13+; навык: +1, БД: 11.

Носит при себе ключ от сундука. Носит **Гарум** (увеличение силы, инфразрение, языки) и **Преграду покорителя** (щит +1).

Что-то превратило это изящное создание в покрытое запёкшейся кровью орудие убийства. Велан наслаждается кровопролитием и оглушительно смеётся над забираемыми им жизнями. Из глазниц его гладкого, лишённого приметных черт золотого шлема льётся пронзающий красный свет. Пока Велан носит шлем **Гарум**, он бесстрашен и сражается до смерти. Если шлем снять, он обезумеет от горя.

Врагуш Выжигатель

КБ: 20; ХД: 8+1; хп: 63; атака: 2 х когти +7, укус +7; урон: к8+2/к8+2/к10; движение: 30'; СБ: 12+; навык: +3, БД: 10.

Особые способности: может вызвать магическую непроницаемую тьму в радиусе 10' от цели на к10 раундов, *Страх железа* один раз за бой, телекинез (300 фунтов/30 предметов на расстоянии до 120 футов), враждебные заклинания не срабатывают с вероятностью 50%, регенерация 1 хп за раунд, неуязвим к огненным атакам. Каждый второй раунд выдыхает огонь на 3к8 урона, спасбросок уклонения для половины.

Врагуш Выжигатель напоминает помесь огненной саламандры и сваренного орка с четырьмя рядами рогов антилопы на голове. Из ужасно обожжённой нижней челюсти растут огромные клыки, закругляющиеся вверх выше носа. Если он полностью восстановит свою силу, то попытается выследить группу и отблагодарить её за то, что они избавили его векового заключения, предложив сжечь дотла и пожрать один городок или поселение на их выбор. Если с ним будут торговаться, он готов снизить предложение до нескольких домов и дюжины детей. Демон настаивает, и становится всё более враждебным, если ему отказывают.

Горлаф (вождь гноллов)

КБ: 17; ХД: 4; хп: 22 (30); атака: 1 алебарда +3; урон: к10+1; движение: 25'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 9. Вооружён алебардой.

Местами вместо среди меха виднеются шрамы и старые отметки от клейма. Он выглядит уставшим, но атакует с яростной энергией отчаянья и безумия. Горлаф, вождь уничтоженного племени, выбирает время, чтобы бежать и отомстить. Он ухватится за любое предложения объединиться, но не способен на верность и обезумел от смерти своего племени, и потому предаст группу при первом признаке слабости.Он одержим убийством Велана, и бормочет про себя (и окружающим) всё более сложные планы, включающие смерть заклятого врага.

Гремучая змея

КБ: 14; ХД: 2+1; хп: 14; атака: укус +1; урон: 1 + яд (спасбросок стойкости или 15 урона); движение: 40'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8.

Нападает после предупреждающего сигнала погремушкой, если её спровоцировать.

Громила (берсерк)

КБ: 15; ХД: 4; хп: 26; атака: 1/2 хлыст+3 или топор+3; урон: к2+4 или к6+4; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +1, БД: 11.

Особые способности: Громила может сбить с ног, обезоружить или нанести повреждения с помощью хлыста. Проверка силы со штрафом -3 при попытке сбить с ног, спасбросок уклонения при попытке обезоружить. С собой хлыст (радиус 15 футов) с рукоятью из слоновой кости (45 з.м.), топор (к6), кожаный доспех, кошель с 5 п.м., 17 з.м. Ключи на цепи к **зоне 10**.

Доппелеьгангер

КБ: 15; ХД: 4; хп: 35; атака: +3; урон: к12 или оружие +2; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 9.

Может превращаться в любую виденную им ранее цель не больше человека и не меньше собаки. Избегает группу днём, поскольку у него достаточно целей. Из любопытства последует за группой, если они спустятся вниз в подвал (**зоны 28-43**), притворившись пленником. Атакует для самозащиты или если кто-то останется один. Носит браслет из электрума (200 з.м.) и изумрудное кольцо (175 з.м.).

Драк (василиск)

КБ: 16; ХД: 6+1; хп: 37; атака: 1 укус +5; урон: к10; движение: 15'; СБ: 12+; навык: +1, БД: 11.

Старый василиск с глубокими дырами вместо глаз (в конце концов, из камня невозможно пролить кровь). Агония ослепления сделала его злобным и свирепым, и, если Драку дать шанс – он окончит своё существование бойней апокалиптических масштабов.

Жрецы

КБ: 15; ХД: 3; хп: 18; атака: оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8, очки веры: 5.

Типичные заклинания: *Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение, Змеиная кровь, Жаждущее копьё*

У каждого к20 м.м., к6 с.м. и к4 з.м. Одеты в алые мантии. Вооружены кинжалами (60%), короткими мечами (10%) или топорами (10%).

Они носят потрёпанные мантии, расшитые ужасными изображениями Бога-быка. Вместе с их выбритыми головами, густая сеть шрамов от нанесённых себе ран придаёт им почти нечеловеческий вид.

Культисты

КБ: 10; ХД: 1; хп: 8; атака: 2 оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8.

У каждого к12 м.м. и к4 с.м. Обычно обнажённые или с разорванной одежде. Вооружены зловещими кинжалами (50%), к6 дротиками (40%) или короткими мечами (10%).

Эти дикие люди, покрытые свежими ранами, которые они нанесли сами себе, бормочут и визжат, бросаясь на ваши мечи.

Лuваг

КБ: 18; ХД: 5; хп: 34; атака: скимитар +1; урон: 2к4-1; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +2, БД: 9, очки веры 9.

Предметы: Браслеты защиты КБ 16, скимитар (среднее оружие, 2к4), 14 п.м., 45 з.м., ожерелье из засушенных голов с драгоценными камнями в глазницах (500 з.м.).

Заклинания: *Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение, Змеиная кровь, Кровавая марионетка, Жаждущее копьё, Охранный оберег.*

Бегающие глаза этого истощённого, похожего на призрак человека выдают в равной мере коварство, амбиции и трусость. Его растрёпанные волосы заляпаны кровью сотен жертвоприношений, а его зубы заточены до остроты иголки. Он одержим местью Алому пророку, и каждое мгновение его бодрствования наполнено мыслями о предательстве. Втайне он строит заговоры, сеет сомнения, подрывает верность, набирает последователей для нужного момента. Он пойдёт на что угодно, чтобы сбросить Алого пророка, даже если для этого понадобится договориться с чужаками.

Мастер ритуалов

КБ: 14; ХД: 4; хп: 22; атака: топор +2; урон: к6; движение: 30’; СБ: 13+; навык: +2, БД: 11, очки веры 8.

Предметы: шлем из бычьего черепа с рогами, лакированный костяной доспех (КБ 14) с несколькими красными перьями, церемониальный плащ, сделанный из цветов багровой слезы. **Амулет быка**.

Примечание: всегда вместе с одним берсерком.

Заклинания: *Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение, Змеиная кровь, Жаждущее копьё, Охранный оберег.*

Фанатик даже по меркам фанатиков. Его глаза горят светом истинной веры и бесчисленных немыслимых деяний. Он возвышается над всеми остальными минимум на голову. Он готов умереть за Бога-быка, и совершенно точно готов убить за него.

Надзиратель

КБ: 13; ХД: 5; хп: 17; атака: кинжал+1; урон: к6; движение: 30’; СБ: 13+; навык: +2, БД: 8, очки колдовства 9.

Предметы: “**Якорь**” (тяжёлый куб), **Клыки змеи**. Зачарованная мантия, постоянно в идеальном состоянии (1000 зм для волшебника). Книга заклинаний представляет собой гладкий полированный чёрный камень, покрытый пересекающимися желобками, составляющими колдовские формулы (для того, чтобы научиться её читать, необходимо потратить 4 недели на интенсивное изучение).

Заклинания: *Обмануть глаза, Обмануть слух, Увидеть магию, Воспеть поглощающее пламя, Стать призраком, Услышать далёкое эхо, Вспомнить нужные слова, Отдать приказ, Узнать тайны необъяснимого, Погасить пламя, Ослепить летунов, Даровать подобие жизни, Рассеять колдовство.*

Этот человек – загадка. Его лицо так же невыразительно, как и одеяния. Его мантия никогда не пачкается, даже в пещерах. Его глаза пусты, его улыбка подобна змеиной, но он знает, понимает сердца людей и способен управлять толпой, как частью самого себя. Насылаемые им иллюзии всегда слегка банальны или не очень качественны, как будто эта часть мира для него мертва. Его пульс учащается, когда воздух наполняется запахом крови, хотя вера ему чужда. Он знает, что за плитой скрывается нечто большее, и выяснит, что именно, разыскивая могущество для своих тайных владык.

Надсмотрщик над рабами (огр)

КБ: 15; ХД: 4+1; хп: 30; атака: 1 удар+3 или оружие+3; урон: к10 или оружие +6, при атаке с разбега наносит двойной урон (используя бычьи рога); движение: 20’; СБ: 13+; навык: +1, БД: 10.

Носит ключи от висячих клеток в **зоне 4**.

Охранники

КБ: 12; ХД: 2; хп: 12; атака: оружие +1; урон: оружие; движение: 30’; СБ: 14+; навык: +1, БД: 8.

У каждого с собой к20 мм и к8 см. Одеты в окровавленные шкуры и лёгкие кожаные доспехи. Вооружены кинжалом и коротким луком. Дополнительное оружие: копьё (30%), боевой топор (30%), короткий меч (30%) или двуручный меч (10%).

Гордые, с глазами закалённых убийц. Надвигаясь на вас, они сыплют насмешками и проклятиями. Вы знаете, что в случае неудачи ваша смерть не будет быстрой.

Рука врагуша

КБ: 14; ХД: 3; хп: 18; атака: удар +3; урон: к8+2; движение: -; СБ: 14+; навык: +3, БД: 12.

Особые способности: неуязвима к немагическому оружию. При натуральной 20 на броске атаки рука хватает оппонента, который автоматически получает урон каждый раз, пока не будет освобождён (проверка силы со штрафом -3). Рука регенерирует 1 хп за раунд, если не получает урон холодом или кислотой.

Скелеты-уборщики.

КБ: 13; ХД: 1; хп: 6; атака: метла +1 (ломается после первого удара) или 2 х удары +1; урон: к6 или к2/к2; движение: 30’; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12.

Особые способности: неуязвимость к холоду, половина урона от режущего и колючего оружия, неуязвимость к контролю сознания, удвоенные повреждения от дробящего оружия.

Скотник (культист)

КБ: 12; ХД: 2; хп: 6 (10); атака: 1 короткий меч +1; урон: к6; движение: 30’; СБ: 15+; навык: 0, БД: 8. С собой серебряная заколка в виде лошади (10 з.м.).

Хазра, Алый пророк

КБ: 16; ХД: 6; хп: 40; атака: Испивающий вены +3; урон: к8+3; движение: 30’; СБ: 12+; навык: +2, БД: 11, очки веры 10.

Предметы: Испивающий вены, кольцо защиты КБ 14, Плащ бесстрашия, 20 п.м., 50 з.м., небольшой изумруд в зазубренном ноже (120 з.м.).

Заклинания: *Страх железа, Рука помощи, Проклятие кровавого бичевания, Кровавое копьё, Возбуждение, Змеиная кровь, Кровавая марионетка, Жаждущее копьё, Охранный оберег*

Чужеземец в почти божественной физической форме, излучающий как готовность ломать кости, так и кошачью грацию. Его глаза – глубокие озёра, в которых тонут люди. Его голос глубокий, острый и странно интеллигентный. Он либо с далёкого континента, либо вовсе из другого мира или времени. Его кожа покрыта надписями на мёртвых языках и неразборчивыми проклятиями. Его не волнуют жизни его нового народа, и он готов принести в жертву их всех, чтобы достичь Алого рая. Хотя Хазра ни в коем случае не трус, он предпочитает оставлять драку своим последователям.

Порождения обсидиана

Обсидиановая змея

КБ: 17; ХД: 7; атака: укус +7, хвост +7; урон: 2к10/к8 + яд (спасбросок стойкости или превращение в обсидиановую статую через день, замедление при успехе); движение: 30'; СБ: 12+; навык: +2, БД: 11.

Особые способности: проглатывает целиком при натуральной 20 на броске атаки (жертва получает 3к6 урона каждый раунд). Неуязвима к атакам огнём и холодом, двойной урон от дробящего оружия.

Бой: Укус обсидиановой змеи наносит 2к10 урона. На открытых пространствах змея может бить хвостом со смертельной точностью, нанося к8 урона и впрыскивая яд, который постепенно превращает жертву в живой обсидиан. Успешный спасбросок стойкости означает, что цель просто замедлена (движение и количество основных действий уменьшаются в два раза, нет бонусов от ловкости, штраф -4 к КБ и атаке), в случае провала яд начинает действовать, и, если в течение 24 часов на жертву не будут использованы рассеивающие магию или трансформирующие заклинания, она превратится в обсидиановую статую. Цель остаётся замедленной, пока не будет исцелена.

В случае натуральной 20 на броске атаки змея проглатывает жертву целиком. Жертва получает 3к6 урона каждый раунд от бритвенно-острых граней внутри существа. Проглоченная жертва может попытаться прорезать себе путь с помощью маленького оружия (кинжалы и т.п.), получая -2 к атаке; когда ей удастся нанести в сумме 7 урона, цель будет достигнута.

Обсидиановые змеи неуязвимы к атакам на основе огня и холода, и получают удвоенные повреждения от дробящего оружия.

Обсидиановые змеи – это ужасные чудовища из живого обсидиана. Эти змеи созданы Обелиском, что жаждет из собственной сущности, и пропитаны его силой. Хотя они пожирают и живых, и мёртвых, им не требуется другого питания, кроме колдовского сияния своего создателя.

Обсидиановые змеи постоянно растут. Когда они достигают длины 25', то отделяют от себя часть, из которой через некоторое время вылупляется новая обсидиановая змея.

Обсидиановый повелитель

КБ: 18; ХД: различные; хп: 60; атака: 3 х когти +ХД, хвост +ХД; урон: к6/к6/к6/к10+яд; движение: 30'; СБ: 11+; навык: +3, БД: 12.

Особые способности: Яд – спасбросок стойкости для избегания действия; первый провал – замедление (движение и количество основных действий уменьшаются в два раза, нет бонусов от ловкости, штраф -4 к КБ и атаке), второй провал – мгновенное превращение в обсидиановую статую. Луч из глаз – спасбросок духа или потеря одного уровня опыта.

Бой: Обсидиановые повелители – наводящие ужас бойцы, которые атакуют тремя своими когтями (к6 урона) и хвостом (к10 + яд). Хвост впрыскивает яд, который превращает людей в обсидиан, если не пройдет спасбросок стойкости. Первый проваленный спасбросок означает, что цель замедлена – скорость её движения падает вдвое, как и количество основных действий за раунд (т.е. персонаж с ½ основных действий может совершать действие только каждый второй раунд), она не получает бонусов от ловкости, и приобретает штрафы -4 к классу брони и броскам атаки. Второй проваленный спасбросок превращает цель в обсидиановую статую. Первый эффект рассеивается заклинаниями трансформации и снятия проклятий, второй эффект снимается только заклинаниями трансформации.

Вместо атаки Обсидиановый повелитель может испустить из своих пяти глаз концентрированный луч негативной энергии. Тот, кто оказывается на пути этого чёрного как ночь луча и проваливает спасбросок духа, теряет 1 уровень опыта.

Все Обсидиановые повелители неуязвимы к огню, холоду, получают двойной урон от дробящего оружия.

Сила и размер Обсидианового повелителя напрямую зависит от силы Обелиска, что жаждет. Меньшие Обсидиановые повелители (3 ХД и меньше) наносят половину урона, а могучие Обсидиановые повелители (10 ХД и больше) наносят в удвоенный урон относительно указанного.

Обсидиановые повелители - помощники, советники и убийцы Обелиска, что жаждет. Они наделены свирепым чужеродным интеллектом и безграничной жаждой убийства, не уступающей их создателю. Их змееподобное тело покрыто толстой обсидиановой чешуёй, три руки оканчиваются острыми когтями, а лицо напоминает рогатого пса с пятью красными фасеточными глазами. Хвост, увенчанный острым, похожим на копьё жалом, нависает над их чудовищным лицом, готовый нанести удар с силой арбалета.

Сила Обсидианового повелителя зависит от силы Обелиска, что жаждет; чем больше крови тот поглотил, тем более могущественным становится Повелитель.

Из убитых Обсидиановых повелителей можно собирать обсидиан для доспехов и оружия.

Обсидиановый скелет

КБ: 17; ХД: 2; атака: копьё +1; урон: к8; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 12.

Особые способности: неуязвимость к заклинаниям, воздействующим на разум, параличу, к заклинаниям против нежити, к атакам огнём и холодом, половина урона от режущего и колющего оружия, двойной урон у дробящего.

Бой: Обсидиановые скелеты безмозглы, они атакуют всё живое поблизости от обсидианового обелиска.

Обсидиановые скелеты – это рабы и солдаты Обелиска, что жаждет, воплощение его воли. Они похожи на обычные скелеты, но полностью состоят из обсидиана.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

АСЕРИС (ЧЕЛОВЕК, ЖЕНЩИНА, ЖРЕЦ)

КБ: 10; ХД: 2; хп: 10; атака: оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 7, очки веры: 4; С 13, Л 13, Т 13, И 13, М 17, Х 15.

Выбранные сферы: *исцеление, животные.*

Миловидная женщина из диких лесов. Ужасно боится Хазры (немедленная проверка боевого духа). Хочет как можно скорее вернутся в свой лес, но если на неё надавить – поможет. Откажется уйти, пока не освобождён жеребец Аерион.

ГОРТ ОСТРОГЛАЗЫЙ (БАГБЕР)

КБ: 10; ХД: 3+1; хп: 7 (24); атака: 1 оружие, +2 при использовании лука; урон: оружие; движение: 10'; СБ: 14+; навык: +2, БД: 10.

Особые способности: 3 раза в день Грот может пустить стрелу с +17, если потратит раунд на прицеливание.

Когда-то Грот был могущественным вождём, и его стрельба из лука вошла в легенды. Он не доверяет людям, но поможет, если убедить его достаточно вдохновляющей историей и заставит гоблинов помогать в попытке побега. Горту удалось ранить Горлафа во время дуэли, и его оставили в живых, чтобы побольше поиздеваться. Горт уважает только силу, и предаст группу, если те будут выглядеть слабыми.

РЕККА (ЧЕЛОВЕК, МУЖЧИНА, ЖРЕЦ)

КБ: 11; ХД: 3; хп: 21; атака: оружие +2; урон: к6; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +1, БД: 10, очки веры: 5; С 15, Л 15, Т 12, И 13, М 16, Х 14.

Выбранные сферы: *исцеление, Солнце, духи*. Доступ к младшим заклинаниям.

Угрюмый житель равнин, истощённый, но не сломленный. Хотя Рекка – надёжный и отважный союзник, его переполняет ненависть к народу Быка за преступления против его народа, и он не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить своего врага, призывая союзников не проявлять жалости, даже если противник сдаётся.

СКОЛА (ЧЕЛОВЕК, МУЖЧИНА, ВОР)

КБ: 12; ХД: 3; хп: 14; атака: оружие +1; урон: оружие; движение: 30'; СБ: 14+; навык: +3, БД: 7

Недели сурового заточения свели этого мужчину с ума. Подталкивает группу уничтожить племя Быка, но скроется с деньгами партии при первой же возможности. Отказывается работать с Реккой, называя его шпионом народа Быка.

УЛБАР (ГНОМ, МУЖЧИНА, МАГ)

КБ: 13; ХД: 4; хп: 7(11); атака: оружие +1; урон: к6; движение: 30'; СБ: 13+; навык: +1, БД: 10, очки веры: 5; С 9, Л 17, Т 12, И 17, М 12, Х 10.

Заклинания: *Обмануть глаза, Обмануть слух, Пронзить взглядом вуаль, Увидеть магию, Не оставить следа, Обнаружить дисбаланс.*

Смог утаить от нападавших **Перо Корви**.

Лысый. Похожий на кнопку нос. Глаза проказника. Патологический озорник, настаивает на использовании комических иллюзий даже перед лицом смерти.

ХУГИ И МУГИ (ДВАРФЫ, МУЖЧИНЫ)

КБ: 10; ХД: 1; хп: 1 (8); атака: 1 оружие +1; урон: оружие; движение: 30'; СБ: 15+; навык: +2, БД: 9.

К их величайшему ужасу их бороды были обриты. Эти двое – прекрасные кузнецы, и, если их вернуть в поселение дварфов, изготовят любое оружие идеального качества (+1 к попаданию).



LEGAL

No portion of this document, The Red Prophet Rises, can be published, sold, or duplicated in any format without the express written permission from Aaron Fairbrook "Malrex", PrinceofNothing, and The Merciless Merchants © 2018.

Product Identity: The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Game Content: all trademarked items, all artwork and diagrams, dialogue, plots, storylines, locations, characters, logos, and trade dress. Items previously designated as Open Game Content or are in the public domain do not fall under this designation of Product Identity.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:

(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License

This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance

By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration

In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute

If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright

You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity

You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification

If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License

Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License

You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits

You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination

This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation

If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.